NEKO

TU REVISTA SOBRE MANGA

JULIO
AGOSTO

Nº 3 / 390 PTS

AVANCE: DR. KISHIWADA

Todo sobre
¡MACROSS!

apuntes:
hablamos
de
RANMA

LLEGA...
Y YU
HAKUSHO

REALIDAD VIRTUAL Y OTRAS [illegible] EN:
DRAGON
BALL

¡REGALAMOS UN
PÓSTER DE
FUERZA VITAL!

Alimento fresco para tu cerebro.

Pura Evasión.

P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del **29 de Junio**

océanos.

Disponible a partir del **13 de Julio**

P.V.P. 2.495 .-pts.

Aterrize ahora en el siglo 21

Completa tu MANGA-COLECCIÓN:

- El Puente de la Estrella del Norte
- DominionTank Police (Actos I y II)
- Urotsukidoji II
- 3X3 Ojos (1ª Parte)
- Doomed Megalopolis
- DominionTank Police (Actos III y IV)
- Ultimate Teacher
- 3X3 Ojos (2ª Parte)
- Wicked City
- Alita
- Doomed Megalopolis
- Proyecto Ako

El verano más tentador!!

Una heroína muy especial.

Disponible a partir del **29 de Junio**

Anime presenta

Déjate seducir por las Knight Sabers.

P.V.P. 1.995 .-pts.

Disponible a partir del **13 de Julio**

El futuro ya está aquí.

Completa tu ANIME-COLECCIÓN:

- El Cascabel del Mal
- Aventura Mistica
- Garlick Junior Inmortal
- El Más Fuerte
- Guerreros de Fuerza Ilimitada
- Macross II Episodios (1y2)
- Robot Carnival
- Shampoo desesperadamente
- Macross II (actos 3 y 4)
- Kimagure orange Road " Una difícil elección "

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L.

MANGA FILMS S. L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

O&C/Valdemar

EDITO

Hace unas semanas, la prensa nacional se escandalizaba ante el brutal asesinato a manos de un par de jóvenes de un transeunte que esperaba el autobús. Es normal que la prensa se escandalice ante los asesinatos, pero después se añadía que los dos autores del hecho eran jugadores habituales de rol. Si se hubiera tratado de un comentario anecdótico no hubiera pasado nada, pero los cronistas de turno se esforzaban en relacionar ambos hechos, intentando crear una relación causa-efecto de lo más original. Este tipo de cosas ya no extraña a nadie; es normal que se intente sacar punta a cualquier acontecimiento para darle mayor relevancia, para convertir la noticia en un imán capaz de atraer más lectores o más televidentes. Pero, en un momento en el que el mismo estamento político catalán intenta boicotear las emisiones de dibujos animados "violentos" para fomentar "los valores intrínsecos de las culturas mediterráneas" (la frase no es mía) del modo más proteccionista posible, uno empieza a sudar frío y a preguntarse si las cosas no estarán empezando a tomar mal cariz. Parece que los fantasmas de McCarthy y su caza de brujas siguen presentes y amenazan con reaparecer. Los tebeos, los juegos de rol, los dibujos animados etc... empiezan a estar mal vistos, y ciertos sectores intentan fomentar la idea de que son nocivos para nuestros jóvenes. No sabemos como puede acabar todo esto, pero creemos que es el momento de estar alerta y de intentar conservar las pocas libertades personales que los estados nos dejan. El derecho a expresarnos libremente es demasiado valioso para perderlo así como así.

La Redacción

Neko nº 3 es una publicación de Camaleón Ediciones.
Para cualquier consulta, dirigirse al Apartado de Correos nº 97.018, 08080 de Barcelona.
Portada realizada por Estudio Phoenix .
Los © correspondientes a las ilustraciones de portada son los siguientes: Macross II © Big West/Macross II Project; El Amor a la Ciencia del Dr. Kishiwada, © Tony Takezaki & Kodansha Ltd. ; Yu Yu Hakusho, © Yoshihiro Togashi & Shueisha Inc.; Dragon Ball, © Bird Studio & Shueisha Inc.; Pachún, © Ismael Ferrer/Camaleór Ediciones, Fuerza Vital, © José Ángel Cano/Camaleón Ediciones.
Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix.
Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Nuria Bueno, Javier Escajedo, Julio Angel Escajedo, Ismael Ferrer, Francisco Galíndo Santos, Roque González, Jacobo Lapiedra, Ana María Meca, Otaking, Nuria Peris, Anabelle Petit, Isidro Sánchez y Armando Vila. Con la colaboración especial de Ramón Peña.
Fotolitos: Dados y Jaume Vendrell.
Impresión: Tandemgraf.
Depósito legal: B-11.991-94
Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores y editores. Agradecemos a todos ellos su colaboración.
Neko es una publicación realizada por aficionados al medio y sin afán lucrativo.

© Yukito Kishiro & Shueisha Inc.

NOTICIAS

NOTICIAS

El panorama del manga en España parece querer tomar una bocanada de aire, reposar y prepararse para lo que pueda suceder a finales de año. Las editoriales negocian duramente las licencias de lo que será la campaña de Navidad y Año Nuevo y podéis estar seguros de que si los múltiples rumores se confirman, España se consolidará como uno de los paises donde se edita más manga ... después de Japón, claro.

MAISON IKKOKU

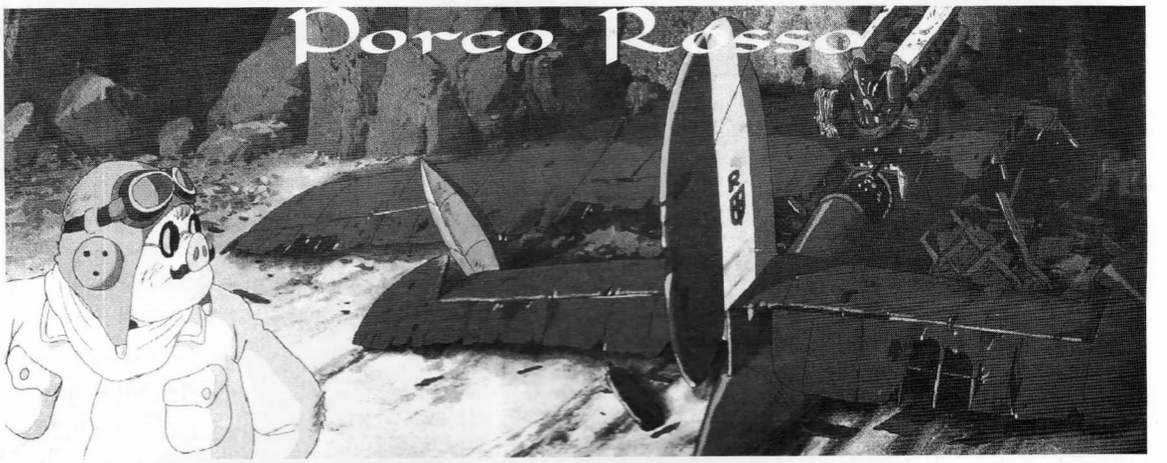
Planeta-DeAgostini sustituye aquellas series limitadas que llegan a su fin. Así, en noviembre el **Orion** de Masamune Shirow sustituye a Horobi y **Biobooster Armor Guyver** (aquí, Armadura Bioaceleradora Guyver) sustituye a Genocyber en septiembre; ambas series son limitadas, constan de seis números y vienen precedidas de un éxito razonable en los Estados Unidos. En octubre y sustituyendo a Lamu se empezará a publicar **Maison Ikkoku**, la obra más romántica de Rumiko Takahashi. Como viene siendo habitual se tomará como referencia la edición de Viz, tanto para los retoques como para la traducción.

ORION

Ilust. Izquierda © Rumiko Takahashi & Shogakukan Inc.

Ilust. Derecha ©Masamune Shirow & Seishinsha.

ニュース



Pero en lo que se refiere a noticias sobre el mercado español, la más relevante es sin duda la incorporación de **Ediciones Glénat** a la lista de editores interesados por el manga. De septiembre a diciembre tienen previsto publicar los cuatro anime comics extraidos del largometraje **Porco Rosso** (ver **Neko #2**), ya sabéis, las típicas fotonovelas montadas a partir de fotogramas de la película en cuestión. También en septiembre está prevista la aparición de **Sueños**, de Javier Sánchez. Esta obra de corte erótico ya fue publicada como fanzine bajo el título de **Rever**. Sería curioso que a partir de este comic se empezara a abrir la veda para la publicación de mangas eróticos (**Angel** y demás). En cualquier caso, la iniciativa es interesante por el mero hecho de tratarse de un comic realizado aquí con estilo japonés.

Ilust. Superior
© Nibariki/ TNNG
Ilustraciones Centrales
© Javier Sanchez/ Glénat.
Ilust. Inferior Izquierda
© Humano. S.A. Geneve.
Ilust. Inferior Derecha
© Katsuhiro Otomo/Takumi Nagayasu/ Kodansha Ltd.

Ediciones B también se apunta a lo de orientalizar los tebeos. En los últimos números de la revista **Top Comics** viene apareciendo una historieta de Marini y Smolderen. Su estilo es una curiosa amalgama de influencias: en sus páginas, y sobre una base europea, puede adivinarse cierto estilo norteamericano mezclado con una clara influencia japonesa, más concretamente de Katsuhiro Otomo. El resultado es más que correcto, y la historieta funciona. Una curiosidad digna de vuestra atención.

En lo que respecta a **Norma Editorial** el éxito de su **Otaku Norma Club** parece que ha superado sus propias expectativas; ya son unos 3.000 socios y parece que el crecimiento es continuo. En lo que se refiere a mangas no hay demasiadas cosas que contar; en septiembre existe la posibilidad de que se publique **The Legend of Mother Sara** de Katsuhiro Otomo y Takumi Nagayasu, pero todo depende de si el coloreado de la serie se acaba a tiempo o no. Lo que parece estar congelado de momento es **Slam Dunk**; discusiones sobre el formato parecen tener bloqueada su edición.

NOTICIAS

Para acabar, creo que es interesante reseñar dos acontecimientos bastante importantes. Por una parte cada vez son más insistentes los rumores de que varias editoriales españolas estarían preparando revistas de manga, es decir, mangas a la española, revistas periódicas con varias historietas. La iniciativa es de lo más interesante y en el próximo número os desvelaremos los detalles de estos proyectos. Por otra parte, es casi oficial que la celebración de un **Salón del Comic de Madrid** sea un hecho. Este evento se celebraría en noviembre de cada año y pretendería ser el complemento perfecto para el Saló de Barcelona; así tendríamos el Salón de verano y el de invierno. El Salón estaría organizado por una delegación madrileña de **Ficomic**, asociación encargada de organizar el Saló de Barcelona y no tendría nada que ver con el Salón del Comic de Madrid realizado el pasado abril y organizado por el cada vez más desprestigiado Mario Ayuso.

La fiebre **Street Fighter** es imparable y amenaza con dejar pequeño el fenómeno Dragon Ball. En Estados Unidos ya se ha iniciado la publicación de su versión comiquera, y en España casi podemos asegurarnos que antes de fin de año podreis disfrutar de la edición en castellano. Mientras, los viciosos del juego tendrán que esperar hasta noviembre para disfrutar de la versión para Super Nintendo de **Street Fighter II**, juego que se "estrenó" el pasado junio en Japón y Estados Unidos. Esta versión para consola será una conversión de **The New Challengers** y no incluirá una versión de **Grand Master Challenge** o **Super SFII Turbo "X"**, las últimas versiones para máquina recreativa, pero no hay que desesperar, Nintendo ya ha prometido que la versión para consola de **SFII "X"** será el plato fuerte de 1.995. Para completar la cosa los rumores sobre **Street Fighter III** son cada vez más insistentes y parece que la renovación será completa, tanto de concepto como de personajes.

Pero la cosa no se acaba aquí. En Japón, el estreno del anime de **SFII** ha sido un éxito increíble. Se ha promocionado como pocos productos y ha coincidido con la aparición del anime de **Fatal Fury**, por lo que la pugna por la atención del público ha sido épica.

No, no os vayais, aun hay más. La película de imagen real también está casi acabada. El director será Steven de Souza (director de pelis como La Jungla de Cristal) y el elenco de actores es de lo más explosivo. Y si no, fijaos: Jean-Claude Van Damme, Raul Julia (el genial malvado de El Principiante), John Goodman (Matinee, Los Picapiedra), Killie Minoge y Ming Nao Weng (El Club de la Buena Estrella) forman parte de él.

DOSSIER AKIRA TORIYAMA-3

En un número anterior de Neko adelantábamos que Dr. Slump estaba a punto de publicarse en nuestro país de la mano de Planeta-DeAgostini. La única condición era que se tenía que editar totalmente a la japonesa. Aquí ha nacido el problema. Hace poco, mientras charlaba con un librero de Barcelona surgió en la conversación el tema de City Hunter: que si era comercial o no lo de la publicación al revés, que si entorpecía la fluidez de lectura en un comic básicamente de entretenimiento... En definitiva, surgieron las dudas suficientes como para cuestionar la viabilidad de la idea. Evidentemente, esas dudas también han surgido en Planeta-DeAgostini. Editar un comic como Dr. Slump al revés es un riesgo comercial evidente, sobretodo teniendo en cuenta que la serie de dibujos animados no se ha emitido en todo el estado y que la colección de cromos que salió al mercado hace algo más de un año no fue lo que se dice un éxito comercial. Todo esto ha provocado que Planeta-DeAgostini se eche atrás. Pero acusar a Planeta de cobardía o de falta de iniciativa sería estúpido y demasiado fácil. Si existe un culpable de que Dr. Slump no se edite finalmente en España, es únicamente Shueisha. La editorial japonesa ha llevado sus presiones más allá de lo razonable, intentando imponer su concepción de la lectura, pretendiendo aprovecharse de una relación comercial para realizar una imposición cultural. No es que censure ese tipo de actividad; en este caso prefiero abstenerme. Pero lo que sí está claro es que respaldo el derecho de Planeta a no ceder ante presiones. Y lo peor de todo esto es, por supuesto, que nos hemos quedado sin poder disfrutar de las aventuras de Arale y los demás habitantes de la genial Villa del Pingüino.

Anabelle Petit

Babidi y Bu volando juntos hacia el firmamento. Pero ¿dónde está Bibidi?
© Bird Studio & Shueisha Inc.

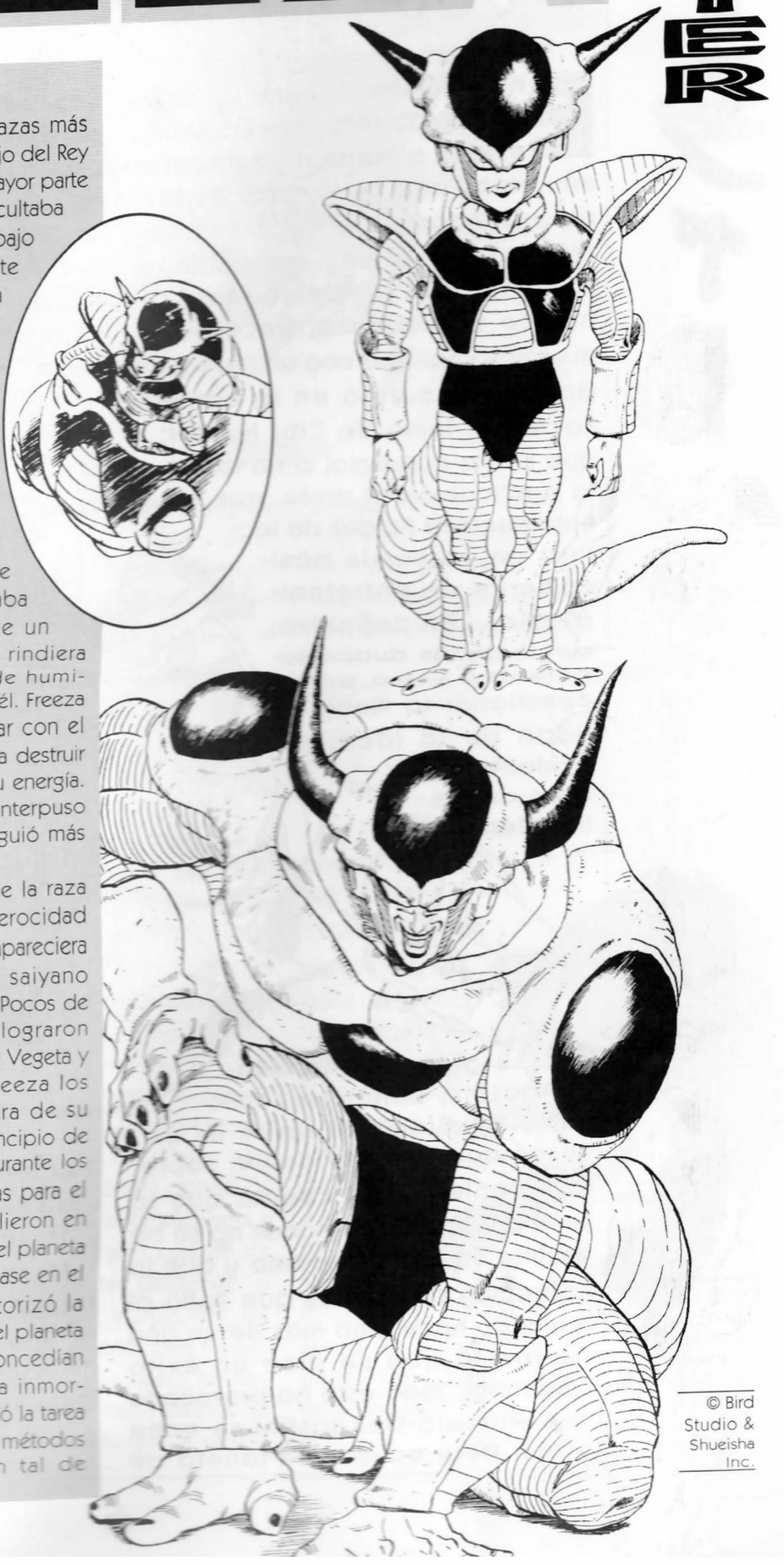
FICHA FREEZA DOSSIER

HISTORIA

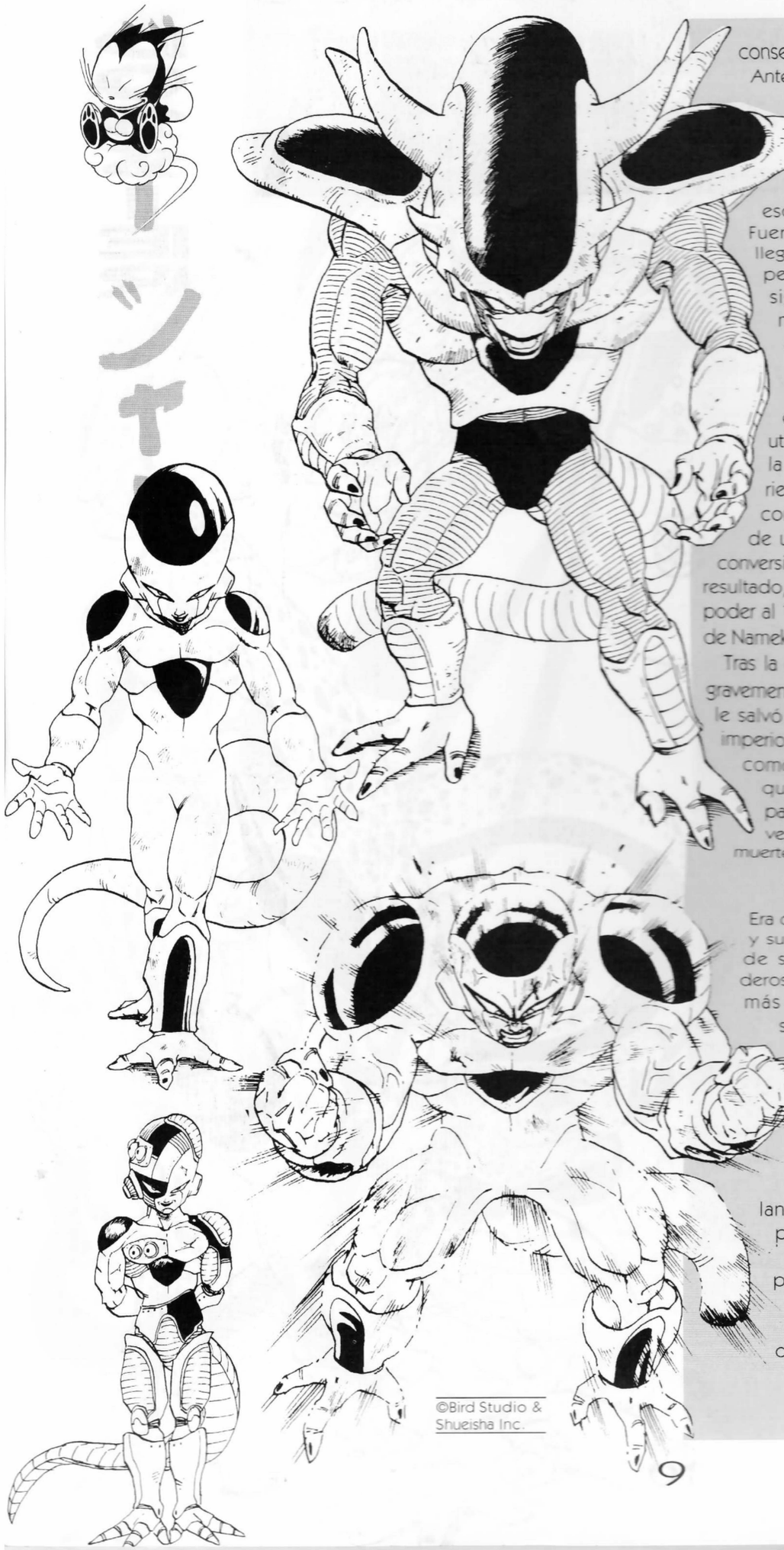
Freeza pertenecía a una de las razas más poderosas de la Galaxia Norte y era hijo del Rey Cold, cuyo reino se extendía por la mayor parte de la misma. Cruel y despiadado, ocultaba su verdadera personalidad genocida bajo una apariencia fría e invariablemente cortés. Su temor y odio hacia la raza saiyana sólo eran superados por su incontenible sed de poder.

Por medio de un ejército de guerreros, provenientes de multitud de planetas, gobernaba con mano de hierro una de las áreas en la que se dividía el reino de su padre y, gracias a la superior fuerza bélica que este ejército le proporcionaba, sometió el hasta entonces pujante reino del planeta Vegeta, que estaba situado en sus dominios. Durante un tiempo hizo que el Rey Vegeta le rindiera pleitesía, hasta que éste, harto de humillaciones, se rebeló y se enfrentó con él. Freeza no tuvo ninguna dificultad en acabar con el soberano y se dispuso acto seguido a destruir el planeta, con el único poder de su energía. Únicamente el guerrero Barduck se interpuso entre él y el planeta, pero no consiguió más que ser aniquilado junto a éste.

Lo que le motivó al exterminio de la raza saiyana no fue tanto su número y ferocidad como la posibilidad de que un día apareciera la legendaria figura del super saiyano invencible, que temía enormemente. Pocos de los miembros de este pueblo lograron sobrevivir. A tres de ellos (el príncipe Vegeta y los guerreros Nappa y Raditz), Freeza los agregó a su ejército como muestra de su poder, lo que demostraría ser el principio de su fin. Tras una veintena de años, durante los que trabajaron conquistando planetas para el tirano, los saiyanos desertaron y salieron en busca de un compatriota perdido en el planeta Tierra, Kakarot/Son Gokuh. Desde su base en el Planeta Freeza N°79, Freeza monitorizó la batalla y se enteró de la existencia en el planeta Namekku de las Dragon Balls que concedían cualquier deseo. Ambicionando la inmortalidad, se dirigió al planeta y comenzó la tarea de reunir las esferas, sin importarle los métodos utilizados sobre los nativos con tal de



© Bird Studio & Shueisha Inc.



conseguirlo.

Antes de que pudiera finalizar, Vegeta y los guerreros terrestres Kulilin y Son Gohan se interpusieron en su camino, impidiéndole cumplir su objetivo. En un intento de no ensuciarse las manos, recurrió al escuadrón de elite de su ejército, las Fuerzas Especiales de Ginew, pero la llegada de Gokuh le obligó a intervenir personalmente. Durante la batalla que siguió, Freeza experimentó transformaciones sucesivas que dejaron al descubierto su verdadera energía y le permitieron aplastar a sus adversarios.

En su última encarnación, el tirano se enfrentó al propio Gokuh. Aunque no utilizara la totalidad de su poder, tenía la victoria en sus manos. Cuando dio rienda suelta a su sadismo y torturó a los compañeros de Gokuh, éste fue preso de una ira incontenible que catalizó su conversión en el temido super saiyano. Como resultado, Freeza se vio obligado a utilizar su poder al 100 %, y desencadenó la destrucción de Namekku antes de ser derrotado.

Tras la explosión del planeta, Freeza quedó gravemente herido y mutilado, pero el Rey Cold le salvó a tiempo; toda la tecnología de su imperio se puso en marcha para reconstruirlo como un cyborg, mucho más poderoso que el original. Acompañado por su padre, se dirigió a la Tierra en busca de venganza, pero allí sólo encontraría la muerte a manos de Trunks.

PODERES

Era capaz de ocultar su verdadero poder y su aspecto original bajo los disfraces de seres aparentemente menos poderosos y que, llegado el caso, no tenía más que abandonar. También podía sobrevivir en el vacío del espacio y tenía además poderes telequinéticos.

TÉCNICAS

Ninguna de sus técnicas tenía nombre. La más característica era un letal rayo de energía que lanzaba con la punta de sus dedos, pero empleaba además una amplia gama de rayos y esferas de alto poder destructivo. Una de estas últimas, lanzada contra el núcleo de un planeta, podía provocar su total destrucción.

Ramón Peña

©Bird Studio & Shueisha Inc.

FICHA CELL DOSSIER

©Bird Studio & Shueisha Inc.

HISTORIA

· Cell era un androide creado por el Dr. Gero mediante técnicas biotecnológicas. Su organismo incluía material genético de guerreros poderosos: Son Gokuh, Son Gohan, Vegeta, Piccolo Daimaoh, Freeza y el Rey Cold. Su aparente perfección le daba una confianza absoluta en sí mismo, y su legado genético le proporcionaba un sentido innato de la lucha y la autosuperación; despreciaba a los más débiles (todos los demás, según su criterio), que debían ser eliminados para su propia diversión.

Tras idear la que sería su obra maestra, el Dr. Gero dejó los detalles de su creación en manos del super ordenador oculto bajo su laboratorio, que continuaría su trabajo aún después de su muerte. Tras unos veinte años de gestación en un tanque de fluido nutritivo, el embrión se convirtió en una larva que salió al exterior, ocultándose hasta que pudo adoptar una forma humanoide. Entonces comenzó a sembrar el terror en el planeta. Buscaba a los androides Nº 17 y Nº 18 para absorberlos y convertirse en un ser perfecto, tal como le había informado el ordenador. La búsqueda fue inútil, ya que Trunks, tras viajar al pasado y regresar, había eliminado a los androides. Cell mató aTrunks, le robó la máquina del tiempo y viajó a su vez al pasado.

Para poder entrar en la máquina, necesitó regresar a su estado embrionario y producir un huevo que le protegiera, de modo que una vez concluido su viaje necesitó cuatro años para poder recuperar su apariencia humanoide y reiniciar la búsqueda de los androides. Mientras tanto, reunía energía absorbiendo la fuerza vital de seres humanos, exterminando poblaciones enteras. En una de estas, Ginger Town, Cell se enfrentó a Piccolo y le reveló sus intenciones antes de huir para continuar su destructiva búsqueda.

セル

©Bird Studio &
Shueisha Inc.

Esquivó a los guerreros durante varios días, hasta que reunió energía suficiente para enfrentarse a ellos. Tras una larga pelea consiguió la perfección, tras absorber primero al Nº 17 , pasar por una fase intermedia y absorber después al Nº 18. Para poner a prueba el alcance de su poder, desafió públicamente a todo aquel que quisiera medirse con él en el Cell Game, un torneo que organizó inspirándose en el Gran Torneo de Artes Marciales, amenazando con destruir el planeta si nadie le derrotaba. Durante el torneo derrotó uno tras otro a todos los que se enfrentaron a él, hasta que le llegó el turno a Gohan. Cuando éste le informó de que sólo peleaba con todo su poder cuando se enfadaba, Cell le provocó torturando a sus amigos. Fue un mal movimiento, pues Gohan acabó destruyéndole.

El Cell nacido en esta línea temporal paralela fue destruido durante su fase embrionaria por Trunks. Otro Cell, salido de otra paradoja temporal pereció cuando, en el futuro, intentó robarle a Trunks su máquina del tiempo.

PODERES

Como los saiyanos, su poder aumentaba enormemente si se recuperaba de las graves heridas sufridas en el transcurso de un combate, aunque no solían producirse porque, como Piccolo, tenía el poder de regenerar su cuerpo. En realidad, este poder era muy superior al de los nameccianos, pues podía regenerar la totalidad de su cuerpo con tal de que un diminuto órgano especial permaneciera intacto. De los androides heredó la posibilidad de autodestruirse, y de Freeza y el Rey Cold la capacidad de sobrevivir en el vacío y usar la telequinesis. Además, podía crear réplicas reducidas de sí mismo, a las que llamaba Cell Juniors.

TÉCNICAS

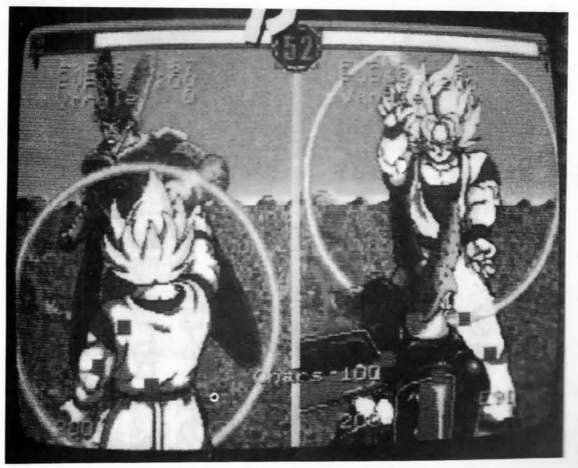
Gracias al seguimiento que de todos los guerreros hacía el ordenador del Dr. Gero, Cell podía utilizar casi cualquier técnica conocida: desde la onda kame-hame-ha hasta el taiyo-ken (el golpe del sol), pasando por los poderosos rayos que Freeza emitía por sus dedos.

Ramón Peña

REALIDAD VIRTUAL

DRAGON BALL

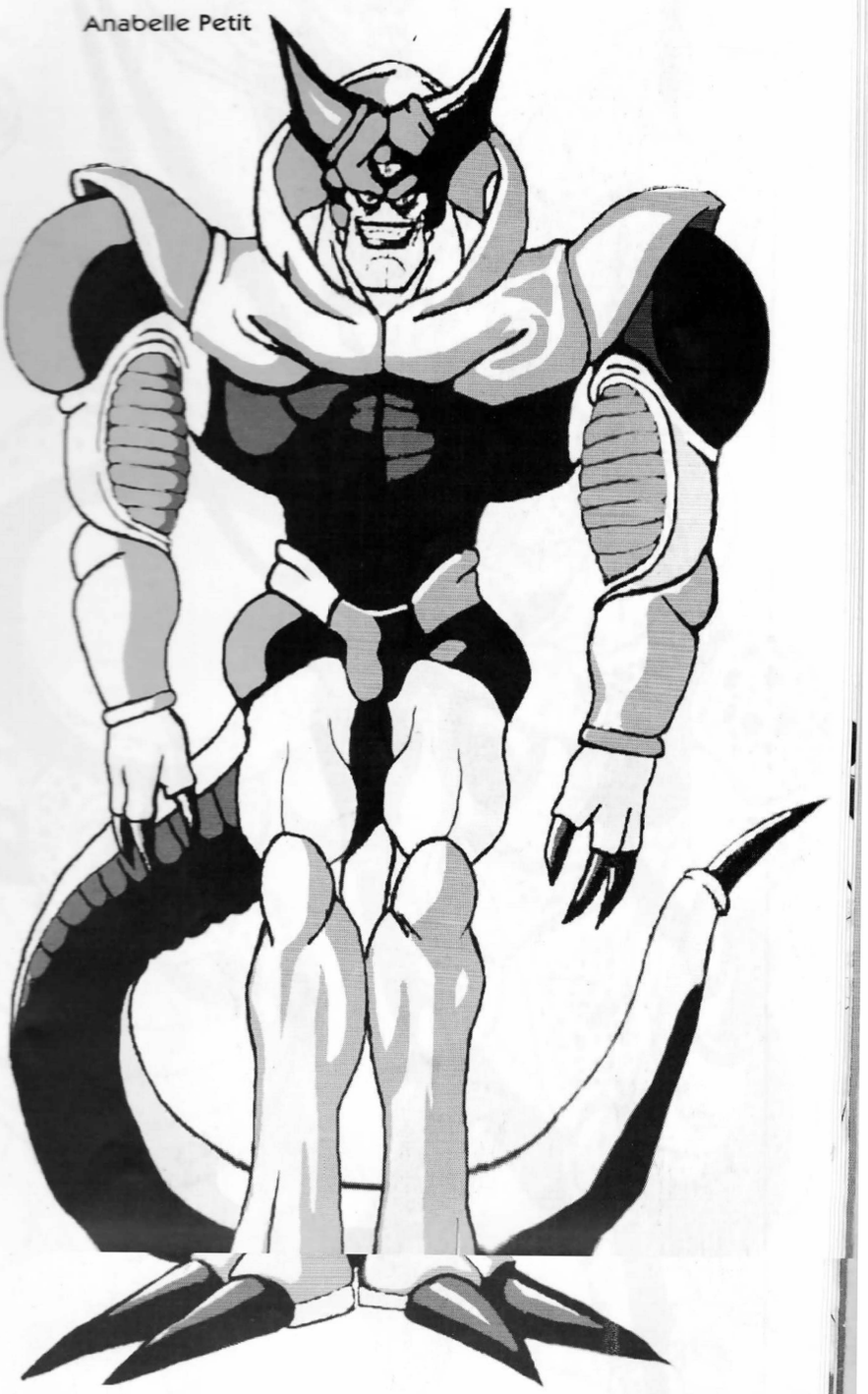
DOSSIER



Encima de este pie podéis ver alguna de las pantallas del juego de realidad virtual, a la derecha podéis observar como varias personas prueban el activator, y a la derecha de la página tenéis una imponente imagen del malo creado exclusivamente para este juego.
© Sega/Bird Studio/Shueisha Inc.

La batalla entre Sega y Nintendo por conseguir la mayor espectacularidad posible en sus juegos está provocando una evolución meteórica del mercado; las consolas y periféricos se modernizan continuamente. Una de las últimas moderneces de Sega es el Activator, un artefacto octogonal repleto de sensores que transmiten a la máquina todos los movimientos de la persona colocada dentro de él. El aparatito en cuestión fue desarrollado básicamente para ser un periférico de la consola Mega Drive, pero Sega decidió adaptar esta tecnología a una máquina recreativa que hará las delicias de cualquier adicto a Dragon Ball. Se trata de un juego de lucha en el que el objetivo es enfrentarse al maloso de turno. Tras colocarse en el octógono lo único que hay que hacer es reproducir los diferentes movimientos, tanto ofensivos como defensivos e intentar derrotar al adversario. Según nos han contado es bastante difícil manejar el juego, ya que los movimientos deben ser precisos, pero una vez te haces con el control es de lo más alucinante. Existen varias versiones de la máquina, pero la más espectacular es la que permite la interactuación de hasta cuatro jugadores contra otros tantos villanos que van desde Cell hasta uno creado exclusivamente para el juego y que podéis contemplar en esta misma página. Esperemos que el jueguecito acabe apareciendo en alguna de nuestras salas recreativas, y si no, ya sabéis, siempre podéis coger el avión y desplazaros hasta Tokio...

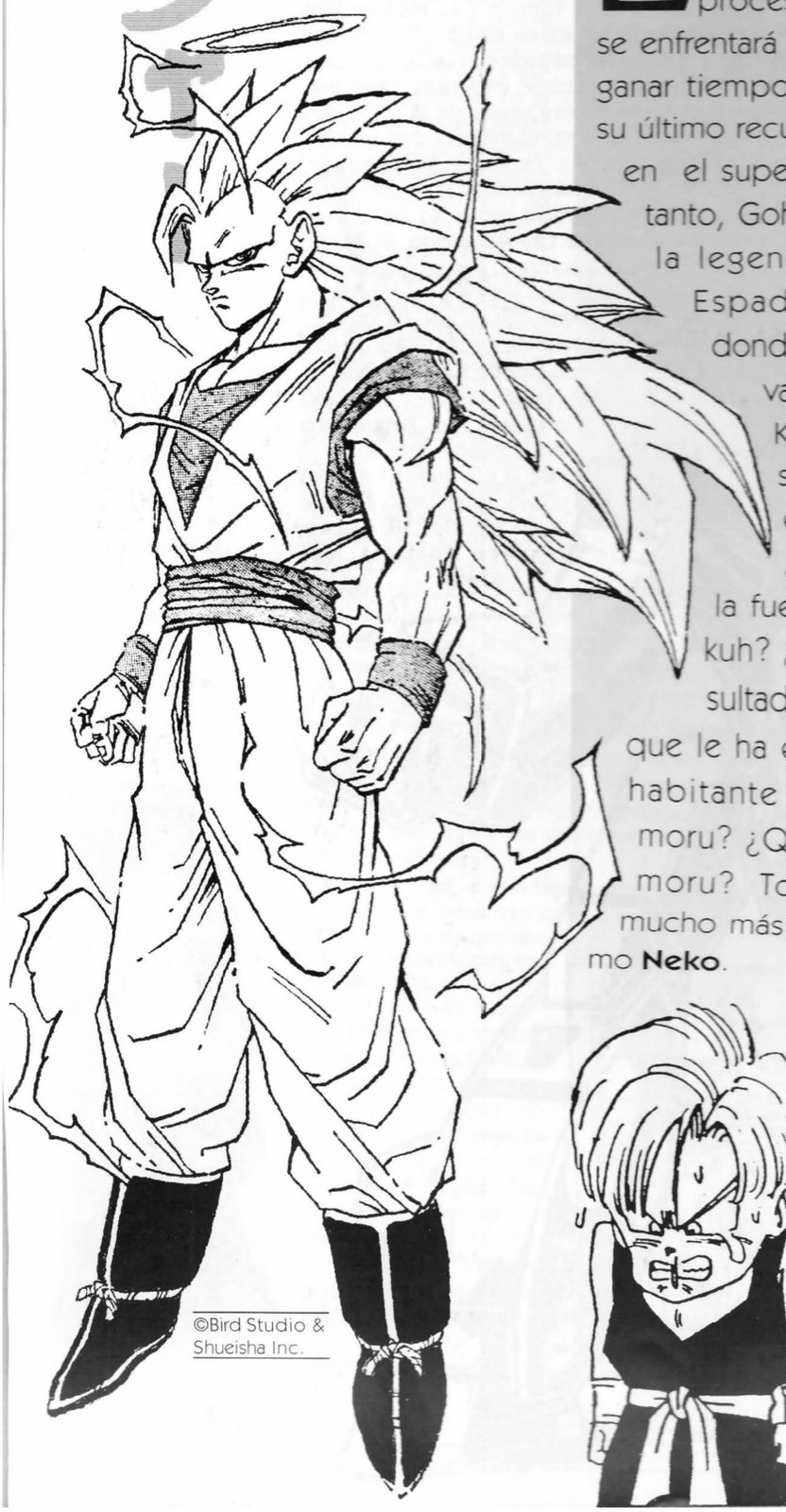
Anabelle Petit



Y EL PRÓXIMO NÚMERO...

©Bird Studio & Shueisha Inc.

En espera de que Son Goten y Trunks finalicen su proceso de fusión, Gokuh se enfrentará al diabólico Bu. Para ganar tiempo, tendrá que utilizar su último recurso y se transformará en el super saiyano 3. Mientras tanto, Gohan consigue extraer la legendaria Z Sword (La Espada Zeta) del lugar donde llevaba siglos clavada, en el planeta de Kaioh Shin. ¿Cuáles serán los poderes de este arma mágica? ¿Hasta dónde llega la fuerza del nuevo Gokuh? ¿Cuál será el resultado de la técnica que le ha enseñado un habitante de Metamoru? ¿Qué es Metamoru? Todo esto y mucho más en el próximo **Neko**.



©Bird Studio & Shueisha Inc.

MACROSS

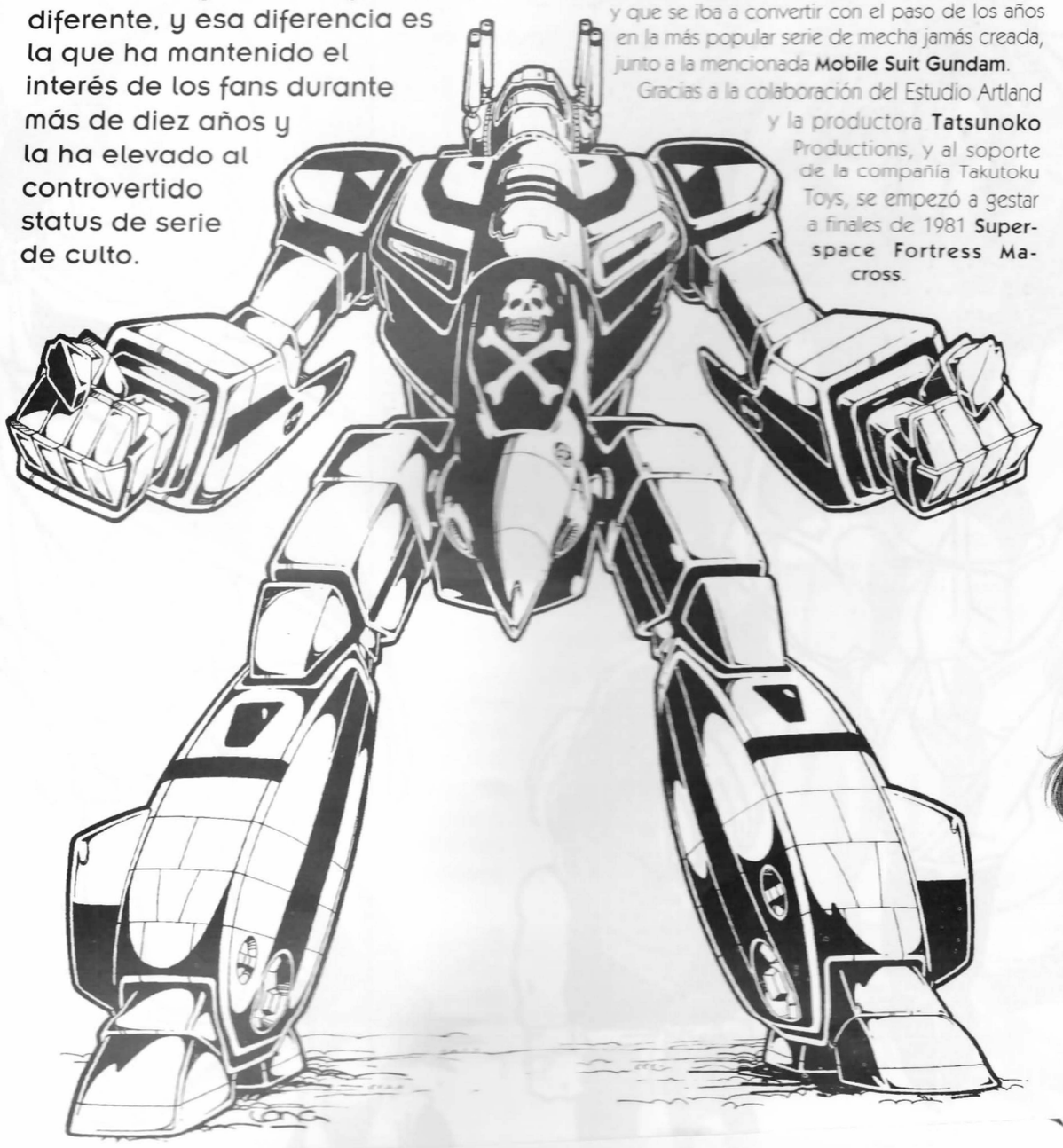
DOSSIER

Macross es un caso muy especial en el campo de la animación japonesa: una idea que sin tener el soporte previo de un manga se ha convertido en un clásico de pleno derecho. Macross no tiene más que los requeridos ingredientes de amor, amenaza global y robots, que tantos otros productos han tratado de imitar con mayor o menor éxito. Pero la historia de la guerra zentraedi y la música de Lynn Minmay es diferente, y esa diferencia es la que ha mantenido el interés de los fans durante más de diez años y la ha elevado al controvertido status de serie de culto.

Retrocedamos un par de lustros en el tiempo. En la pasada década, el panorama de la animación japonesa había sufrido un cambio drástico en uno de los temas por excelencia del género: los mechas (los no muy doctos los conocerán por "robots"). Yoshiyuki Tomino y su **Mobile Suit Gundam** aportaron a estas producciones una bocanada de aire fresco, cargada con las nuevas ideas que necesitaba una temática tan explotada como ésta. Por primera vez, los protagonistas de la serie eran personas, no máquinas; simples mortales con virtudes, defectos, sentimientos... Personas que amaban, odiaban, traicionaban y, sobretodo, que podían morir.

Partiendo de un frustrado proyecto de la Vizu Corporation titulado **Battle City Megarodo**, el Estudio Nue se encontró, para su sorpresa, con un auténtico éxito de masas, algo demasiado grande para controlarlo y que se iba a convertir con el paso de los años en la más popular serie de mecha jamás creada, junto a la mencionada **Mobile Suit Gundam**.

Gracias a la colaboración del Estudio Artland y la productora **Tatsunoko** Productions, y al soporte de la compañía Takutoku Toys, se empezó a gestar a finales de 1981 **Superspace Fortress Macross**.



Los Valkyrie son el arma definitiva. Son versátiles y tienen un enorme potencial ofensivo.

© Tatsunoko Prod. Co., Ltd.

Macross se alejó de la idea original de parodia del género y, como en su día realizó MS Gundam, desarrolló un tono antimilitarista desde una perspectiva nueva: el interior del propio estamento militar. Macross despegó el 3 de octubre de 1982.

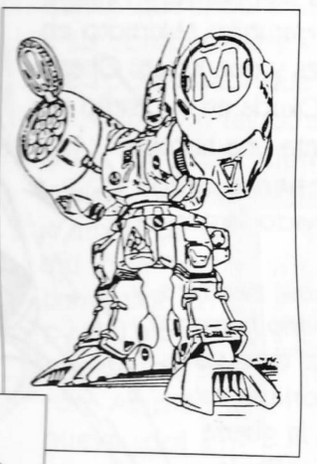
De la mano de Shoji Kawamori (diseño de mechas y guionista) y del entonces desconocido Haruhiko Mikimoto (diseño de personajes) nació la historia que durante más de una década asombraría a Japón. El triángulo amoroso entre el joven piloto Hikaru Ichijo, la idol singer Lynn Minmay y la severa primer oficial del SDF-1, Misa Hayashi, y las espectaculares luchas en el espacio protagonizadas por los cazas transformables valkyries saltarían a la fama con tan sólo 36 capítulos, menos de los previstos inicialmente.

En **Superspace Fortress Macross** asistimos, a principios del siglo XXI, al desesperado intento de defensa de la Tierra que los miembros de la U.N. Spacy protagonizan contra una invasión alienígena, a cargo de los gigantescos y despiadados guerreros zentraedi. Los zentraedi son una raza que sólo conoce la guerra como forma de vida, sin embargo, serán los sentimientos humanos canalizados a través de la música de Lynn Minmay los que decidirán el curso de la contienda.

El éxito de la serie fue tal que en 1984 se estrenaría **Macross: Ai Oboete Masu Ka** (Macross: ¿Te acuerdas del amor?), en la que se condensa la historia narrada en la serie con diferencias más que notables, como la guerra civil en las propias filas de los zentraedi, entre los varones (zentrans) y las hembras (meltrans).

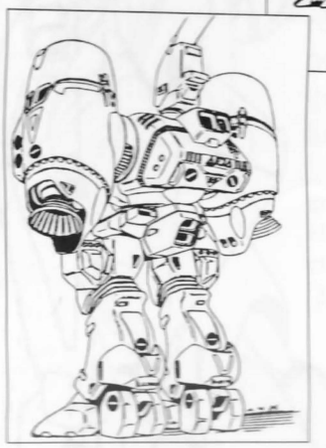
Mientras tanto, al otro lado del Océano Pacífico, se cocía en la mente del productor Carl Macek una ambiciosa idea. Interesado en un principio en llevar Macross a las pantallas televisivas americanas, Macek se encontró ante el problema habitual de la sindicación americana: o una serie cuenta con más de 60 capítulos o se destina únicamente al mercado del video. Presionado por la productora Harmony Gold y por la compañía Revell Inc., que poseía los derechos de merchandising de Macross en los USA, Macek decidió adquirir junto a ésta los derechos de otras dos series de **Tatsunoko Productions**, **Super Dimension Chavalry Southern Cross** y **Genesis Climber Mospeada**.

Realizando varios cambios de guión, como la modificación del concepto de Protocultura (que originalmente era el término zentraedi para designar los sentimientos y la cultura humanos, mientras que en la versión americana se convertiría en una nueva fuente de energía), Macek consiguió que tres series inicialmente inconexas cuadraran y, lo más importante, que el número de capítulos fuera de 85, 84 de las series originales más uno creado como unión de las mismas. Acababa de nacer **Robotech**, un producto más que correcto que ha sido injustamente criticado por los sectores más radicales de aficionados.



El éxito de Robotech en los Estados Unidos animó a las productoras americanas a intentar realizar una secuela con animación made in USA, denominada **Robotech II: The Sentinels**. Por desgracia, el proyecto fue cancelado a media producción, con apenas varios capítulos animados y distribuidos en el limitado circuito de video americano.

Volvamos a Japón. Coincidiendo con el quinto aniversario de Macross, se edita **Flashback 2012**, realizada por el mismo equipo que **Macross: Ai Oboete Masu Ka**. Esta OVA, de media hora, está integrada por videos musicales de Lynn Minmay, entre los que se intercalan espectaculares escenas protagonizadas por valkyries.



Como premio a la fidelidad de los aficionados durante una década, llegaría en 1992 **Superdimensional Fortress Macross II: Lovers Again**, en formato OVA de 6 partes, como se explica en este mismo número.

En definitiva, Macross es una obra que, diez años después de haber sido concebida, sigue siendo utilizada como parámetro tanto en lo referente a la calidad de animación como a guión, y se ha convertido merecidamente en una obra de culto.

Javier y Julio Angel Escajedo

Lin Minmay es el eje de la historia en Macross. A la derecha un SDR-04-MK XII. © Tatsunoko Prod. Co., Ltd.

MACROSS II

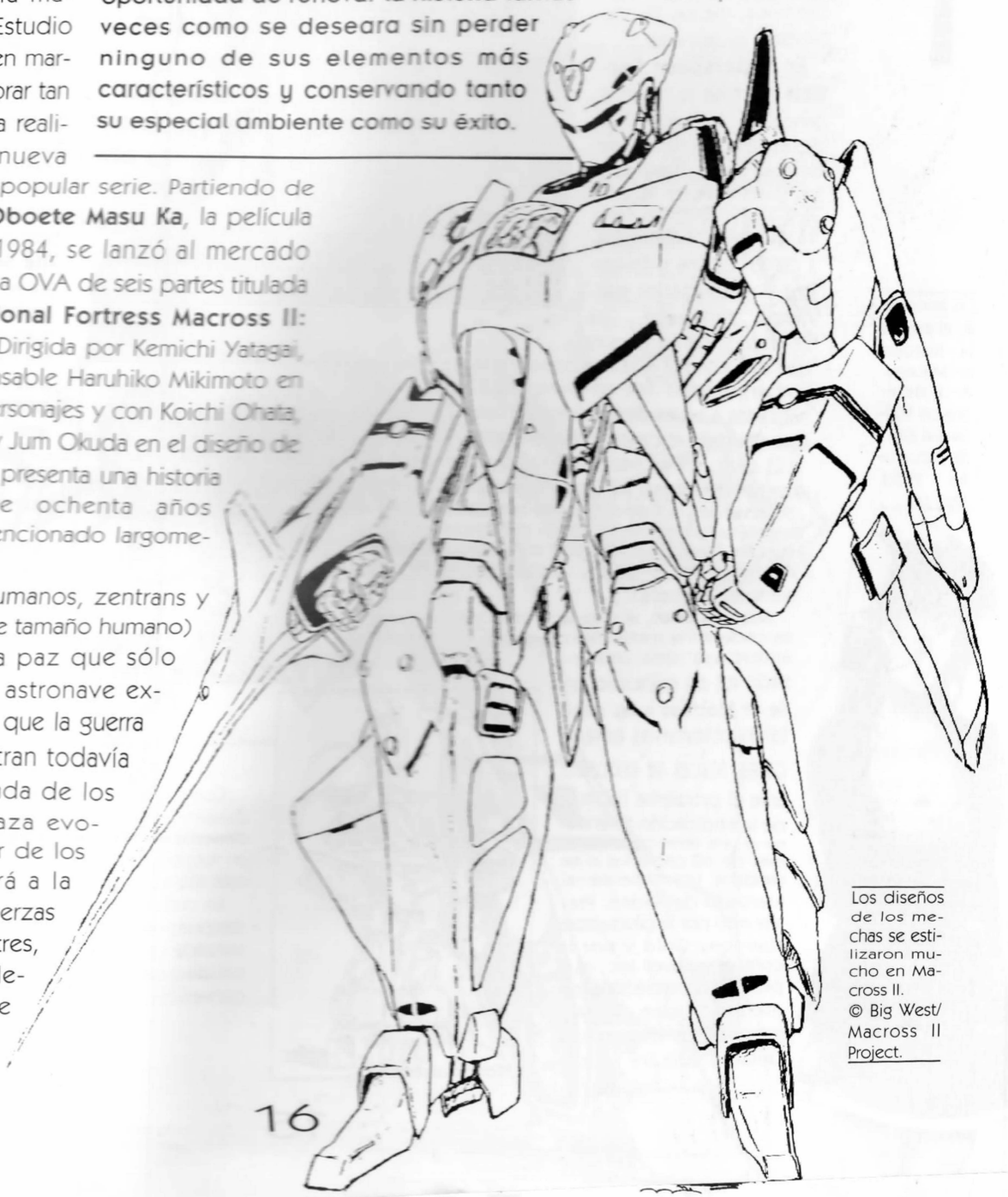
DOSSIER

El año 1992 representaba el décimo aniversario de uno de los clásicos de la animación japonesa, **Superspace Fortress Macross**. Como sucediera cinco años antes, la maquinaria del Estudio Nue se puso en marcha para celebrar tan señalada fecha realizando una nueva versión de la popular serie. Partiendo de **Macross: Ai Oboete Masu Ka**, la película realizada en 1984, se lanzó al mercado videográfico una OVA de seis partes titulada **Superdimensional Fortress Macross II: Lovers Again**. Dirigida por Kemichi Yatagai, con el indispensable Haruhiko Mikimoto en el diseño de personajes y con Koichi Ohata, Jumichi Akutsa y Jum Okuda en el diseño de mechas, se nos presenta una historia que transcurre ochenta años después del mencionado largometraje.

El problema de Superspace Fortress Macross era que se trataba de una historia autoconclusiva y que, por lo tanto, resultaba difícil de continuar para satisfacer las continuas demandas de los fans. Macross II tenía la complicada tarea de crear una perspectiva más amplia del universo de Macross, introduciendo nuevos personajes y dando oportunidad de renovar la historia tantas veces como se deseara sin perder ninguno de sus elementos más característicos y conservando tanto su especial ambiente como su éxito.

En la Tierra, humanos, zentrans y meltrans (ahora de tamaño humano) conviven en una paz que sólo perturba alguna astronave extraviada que cree que la guerra civil zentran/meltran todavía persiste. La llegada de los mardook, una raza evolucionada a partir de los zentraedi, llevará a la U.N. Spacy, las fuerzas de defensa terrestres, a una situación desesperada, al verse superadas en número y, sobretodo, al haber perdido la efectividad su mayor defensa, la música.

En este marco ambiental se desarrollará el triángulo amoroso protagonizado por Hibiki Kanzaki, un reportero de



Los diseños de los mechas se estilizaron mucho en Macross II.
© Big West/ Macross II Project.

la cadena televisiva SNN, la teniente Silvie Geena, la mejor piloto de valkyrie de la devaluada U.N. Spacy , e Ishtar, una emulador de los mardook, es decir, una de las encargadas de guiar a las tropas invasoras a la batalla a través de su canto.

Sazonada con el toque de misticismo que le da la leyenda de la astronave Alus, **Macross II** sigue fiel al planteamiento original de la serie. La visión optimista y la importancia de los sentimientos siguen siendo las piezas claves del guión, realizado esta vez por Sukehiro Tomita. De esta

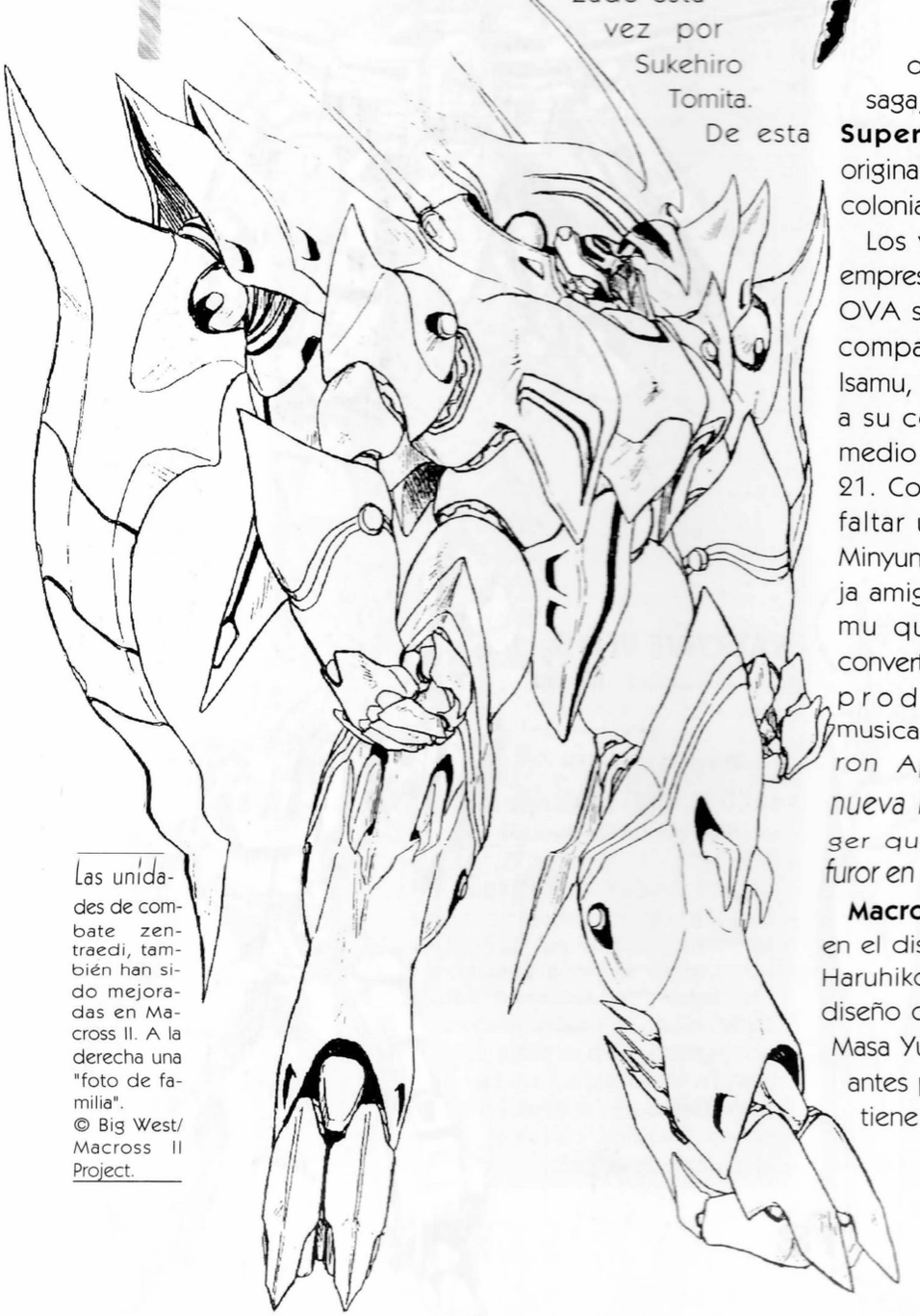
OVA se realizó una adaptación al manga, a cargo de Tsuburo Okazaki, que ha sido publicada recientemente en nuestro país por Planeta-DeAgostini. Además, las ovas están siendo distribuidas por el sello Anime Video en cintas que contienen dos episodios cada una, habiéndose editado hasta la fecha dos cintas, con los episodios **Contact**, **Ishtar**, **Festival** y **Mardook Disorder**.

Mientras tanto, los japoneses no han querido esperar otros cinco años para realizar una tercera entrega. Con el título de **Macross Plus** estará disponible a partir de este verano en formato OVA de cuatro partes la nueva etapa de esta saga, que transcurre 40 años después de **Superspace Fortress Macross**, la serie original, y que está ambientada en la primera colonia terrestre, el planeta Eden.

Los valkyries son ahora construidos por empresas civiles, y los protagonistas de esta OVA son dos pilotos de pruebas de dos compañías rivales. Por un lado tenemos a Isamu, que pilota el valkyrie VF-19, y por otro a su compañero y rival Gardo, un piloto medio zentraedi que tripula un valkyrie VF-21. Como en las otras entregas, no podía faltar un tercer elemento: la misteriosa Minyun, una vieja amiga de Isamu que se ha convertido en la productora musical de Sharon Apple, *la nueva idol singer que causa furor en Eden.*

Macross Plus recupera a Shoji Kawamori en el diseño de mechas, pero prescinde de Haruhiko Mikimoto a la hora de realizar el diseño de personajes, que corre a cargo de Masa Yuki. Esperemos poder contemplar lo antes posible esta obra que, sin duda, no tiene desperdicio.

Javier y Julio Angel Escajedo



Las unidades de combate zentraedi, también han sido mejoradas en Macross II. A la derecha una "foto de familia".
© Big West/ Macross II Project.

AGONISTAS

MACROSS DOSSIER

HIKARU ICHIJO

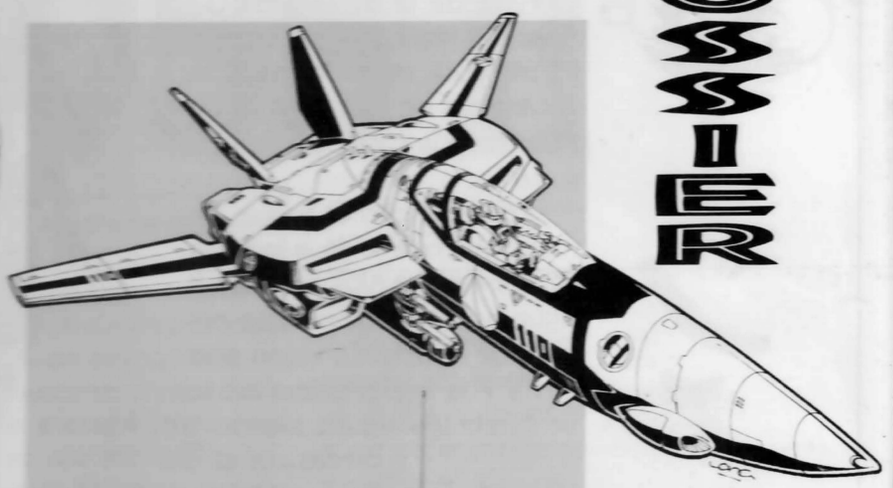
Joven piloto de la U.N. Spacy. Su pasión es pilotar su valkyrie. No está muy de acuerdo con la posición del gobierno de la Tierra con respecto a la guerra con los zentraedi. Su corazón se divide entre Misa Hayashi y Lynn Minmay.

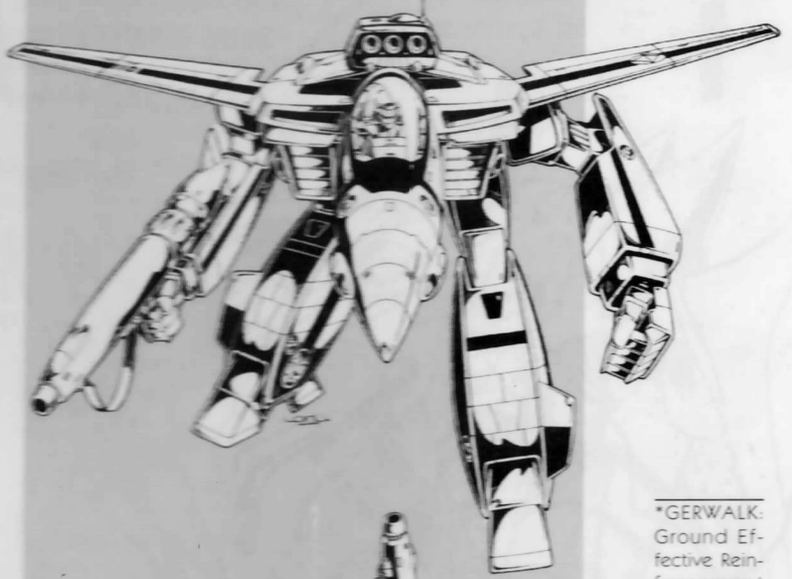
MISA HAYASHI

Es la primer oficial de la fortaleza espacial Macross, hija de un alto mando de la U.N. Spacy. La responsabilidad de su cargo le impide revelar sus verdaderos sentimientos hacia Hikaru.

LYNN MINMAY

Es la viva imagen de la típica idol singer japonesa. Desde el principio de la serie deja claro su amor por Hikaru. Sin embargo, el éxito de su carrera musical eclipsará estos sentimientos.





VALKYRIE VF-1S

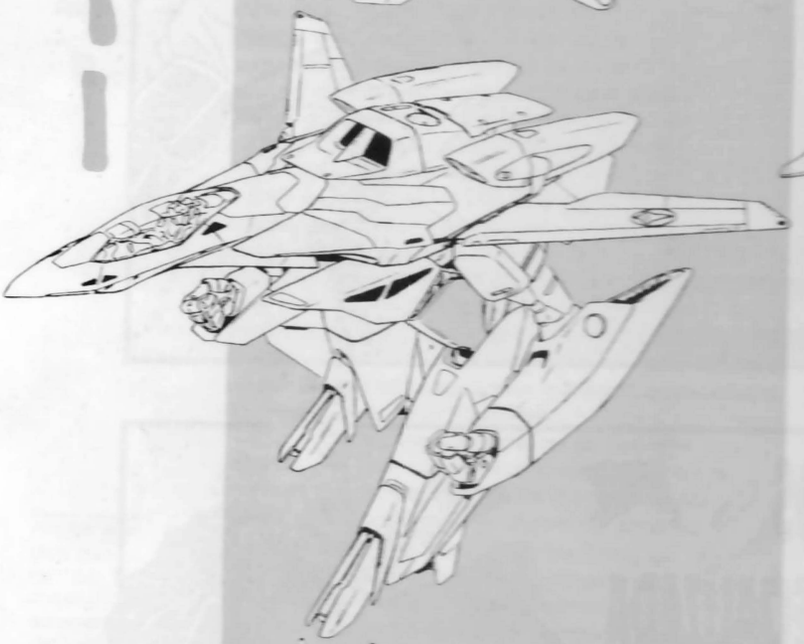
Es el modelo reservado a los jefes de escuadrón. Como el resto de modelos valkyrie, es capaz de adoptar tres configuraciones de batalla: **Fighter**, **Gerwalk*** (híbrido entre caza y mecha) y **Battroid** (mecha). Puede llevar un complemento de misiles y armadura adicional en su forma de Battroid (configuración **Armored Valkyrie**) o un par de propulsores adicionales para el viaje espacial (configuración **Supervalkyrie**). En la serie Robotech fue rebautizado con el nombre de veritech.

*GERWALK: Ground Effective Reinforcement of Winged Armament with Locomotive Knee-joint.

© Tatsunoko Prod. Co., Ltd.

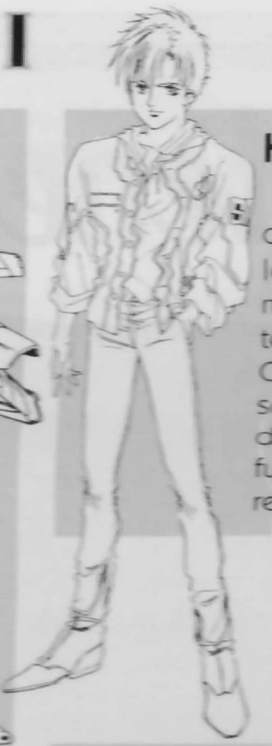
MACROSS II

LOS PROTA



HIBIKI KANZAKI

A sus 17 años se ha convertido en uno de los reporteros más famosos de la cadena televisiva SNN Network. Cubriendo el reportaje sobre la primera batalla de los marduk contra las fuerzas de la U.N.Spacy, rescató a Ishtar.



SILVYE GEENA

Es la piloto más joven de la U.N. Spacy. Es una de las pocas personas conscientes de la magnitud de la amenaza mardook y de lo desfasado de las tropas terrestres. A pesar de su reacción inicial en contra de Hibiki, no podrá evitar enamorarse de él.

VALKYRIE VF-2SS

Es la evolución de los modelos originales. En esta versión se han estilizado más las líneas,dándole al diseño una imagen más aerodinámica. Puede llevar un complemento de armas y propulsores (configuración **SAP: Super Armed Pack**) y, como su predecesor, puede adoptar las configuraciones de **Fighter**, **Gerwalk** y **Battroid**.

ISHTAR

Esta enigmática y hermosa alienígena es una emuladora mardook (encargadas de controlar a las tropas invasoras a través de su canto). El conocer a Hibiki y la cultura terrestre despertarán en ella el deseo de llevar la paz a su pueblo.

© Big West/ Macross II Project.

AteneO

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL

FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

¡PRESENTAMOS LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA DE BARCELONA!

VÉRTICE COMICS

PROVENZA, 138 -08029 BARCELONA

-MANGA (NACIONAL, JAPONÉS, U.S.A.)
-COMIC-BOOK (NACIONAL, U.S.A.)
-MATERIAL DE IMPORTACIÓN
-MERCHANDISING
-VIDEOS

AVANCE

EL AMOR A LA CIENCIA DEL DR. KISHIWADA

La primera página que vi de El Amor a la Ciencia del Dr. Kishiwada en el Afternoon (un gigantesco mensual de Kodansha con más de 1.000 páginas) no podía ser más significativa. Un espectacular gigante aparece de la nada, surgiendo del pavimento de la ciudad... cuando un coche pierde el control ante tal visión y no puede evitar chocar con sus partes más delicadas, que en ese momento asomaban a la superficie... Después le seguía la correspondiente pelea contra otro ser de mismas dimensiones, pero que nada tenía que ver con las protagonizadas por Ultraman o Godzilla por, digamos... los métodos que empleaban.

Desde entonces, no me he perdido la cita mensual con esta obra, tremenda obra, que consigue sorprenderme en cada episodio con sus increíbles y absurdas situaciones. Un absurdo que va mucho más lejos que el que distinguiera a otro reputado Doctor, Sembe Norimaki, y que no se corta a la hora de tratar el sexo desde las más divertidas situaciones que puede ofrecer la manipulación genética, especialidad de nuestro querido Dr. Kishiwada.

El creador de tal engendro no es otro que Tony Takezaki, al que conocemos a este lado de la frontera por las ediciones Viz Comics de AD Police y Genocyber, esta última de próxima publicación en España. En ellas Tony ya nos muestra su amor hacia el cyberpunk más duro y las deformidades de la carne con un grafismo muy personal, rápido, cargado y con un diseño muy característico en todo tipo de personajes y máquinas, además de demostrar un total dominio del color en sus espectaculares portadas.

En El Amor a la Ciencia del Dr. Kishiwada encontraremos los mismos elementos que en estas dos obras, pero veremos como la violencia deja paso a un peculiar humor con el que el autor se despacha a gusto en la creación de los más variopintos monstruos, sumergiendo a sus protagonistas en unas situaciones de lo más comprometidas...

En definitiva es un nuevo título, una nueva fórmula de manga para descojonarse a carcajada limpia servida por los chicos de La Cúpula, y que posiblemente se convierta en el único título plenamente humorístico de las ediciones de manga en España. Yo aborrecía estudiar y comprender cualquier clase de ciencia, y la verdad es que no me interesa en absoluto... pero con el Dr. Kishiwada he descubierto que, a veces, puede ser muuuy divertida.

Isidro Sánchez

Arriba podeis disfrutar de un magnífico autorretrato de Tony Takezaki.
A continuación os ofrecemos tres páginas de la edición española de, El Amor a la Ciencia del Dr. Kishiwada. Estas páginas se publicarán en la revista El Víbora. Agradecemos a la Cúpula la cesión de estas páginas para su reproducción en Neko.
© Tony Takezaki & Kodansha Ltd.

RPRRONNMF!
¡UN MONSTRUO! ¡CORRED!
¡¡SOLDADOS, OCUPEN POSICIONES EN EL BARRIO 3 Y CONSTRUYAN BARRICADAS DE DEFENSA!!
BRRRRRRM
FLASH!
CRA-CRAUMF!

* COMISARÍA DE POLICÍA PARA COMBATIR AL MONSTRUO X. ¡CONSTITUIDA EXCEPCIONALMENTE!

¡¡¿POR QUÉ ME TRAES A UN CRÍO QUE DICE
ESTUPIDECES EN UN MOMENTO TAN DELICADO COMO ESTE?!!
SRTA. MELÓN, ¿¿TODAVÍA NO HA LLEGADO EL DR. KISHIWADA...?!
GRRR
CON LA SITUACIÓN DE PÁNICO QUE SE HA CREADO EN LA CIUDAD, QUIZÁS EL DOCTOR TARDE EN LLEGAR...
RASH RASH
AAAHH
YA ESTOY AQUÍ, SR. MINISTRO.
¡PLUM!
MENOS MAL QUE, EN PREVISIÓN DE UNA POSIBLE CATÁSTROFE COMO ÉSTA, HEMOS CONSTRUIDO ESTE PASADIZO SUBTERRÁNEO SECRETO, ¿VERDAD, YOSHIKAWA?
¡¡SÍ, DOCTOR!!
¡¡AH... VIENE... VIENE HACIA AQUÍ!
NO DEBERÍA HABER CONSTRUIDO ESO AQUÍ. ÉSTE ES EL MINISTERIO DE GUERRA.
¡¡BROOUMMM!!
AMIGO MÍO, UNA VEZ QUE HE VENDIDO MI ALMA A LA CIENCIA, YA NO SE PUEDE ESPERAR NADA BUENO DE MÍ.

SAILOR MOON R

Sailor Moon R supone el retorno de Usagi y sus compañeras a la batalla para liberar la Tierra de los temibles esbirros del Reino Oscuro. También supone la renovación del éxito de esta popular serie, que bajo su apariencia de shojo, lleno de corazones y tonos pastel, consigue superar estas limitaciones y convertirse no sólo en una serie de indudable éxito popular, sino en un producto perfectamente construido, divertido e interesante. Merece la pena abandonar los prejuicios y conocerlo un poco mejor, ahora que vuelve a nuestras pantallas por cortesía de Antena 3 TV.

Sailor Moon R retoma las aventuras de Bunny y las demás guerreras donde acabaron en la anterior serie de Sailor Moon.
© Naoko Takeuchi & Kodansha Ltd.

Tras el éxito obtenido en 1992 por la versión animada del **Bishojo Senshi Sailor Moon** de Naoko Takeuchi, era lógico que una nueva entrega de las aventuras de Usagi Tsukino y sus compañeras no se hiciera esperar. Así, el 6 de marzo de 1993 la Toei Doga, en colaboración con el Estudio Ghibli, lanzó **Bishojo Senshi Sailor Moon R**, una nueva serie que consta de 42 capítulos.

En esta nueva etapa hay que distinguir dos grupos de episodios. Los primeros trece capítulos los componen una historia que no adapta guión alguno del manga original. En ella se narra el renacimiento de las guerreras dos meses después de su confrontación final con los youma del Reino Oscuro, de la que salieron

© Naoko Takeuchi & Kodansha Ltd.

ACTUALIDAD

Esumerodo y Safuiro
(Esmeralda y Zafiro)

Son los últimos personajes en aparecer en Sailor Moon R. Esumerodo es la encargada de sustituir a Rubeusu en las operaciones de búsqueda de Chibi Usagi y el Cristal de Plata, mientras que Safuiro permanece apartado de la acción directa como consejero del Príncipe Demand.

Chibi Usagi

Misteriosa niña de melena rosada que traerá muchos problemas a las guerreras. Busca el Ginzuishou, el Cristal de Plata, pero no sabe que Usagi lo lleva en el interior de su broche. Chibi Usagi viene de un futuro alternativo, donde es ella quien posee el Cristal de Plata, porque es la hija de Usagi y Mamoru/Endymion/Tuxedo Kamen. El malvado Wiseman la capturará y la hará crecer hasta la edad adulta, convirtiéndola en la hermosa pero letal Black Lady.

P-Ball
(Luna-P)

Este juguete-mascota puede transformarse en cualquier cosa que desee Chibi Usagi, siendo muy útil en la búsqueda del Cristal de Plata.

Príncipe Demand
(Príncipe Diamante)

Permanece en la sombra hasta los últimos episodios de Sailor Moon R. Su objetivo prioritario es la destrucción de la ciudad de Crystal Tokio. El Príncipe Demand es el gobernante del Planeta Diez, conocido también como la Estrella Oscura-Luna Negra.

© Naoko Takeuchi & Kodansha Ltd.

Wiseman
(Hombre Sabio)

Este misterioso personaje sólo hace acto de presencia para dar órdenes a Rubeus y sus subordinados. Todas sus acciones están guiadas por las visiones que le facilitan sus poderes de clarividencia. Wiseman sólo responde de sus actos ante el gran príncipe Demand, quien le ha otorgado carta blanca en lo que concierne a la búsqueda del Cristal de Plata.

Sailor Pluto
(Guerrero Plutón)

Es la única guerrero superviviente en la ciudad de Crystal Tokio del futuro alternativo.

Es la guardiana de la puerta temporal que une el presente y el futuro. Es la protectora de Chibi Usagi.

SAILOR MOON R · PERSONAJES

Las Cuatro Hermanas de la Maldad

Son las encargadas de buscar a Chibi Usagi para matarla y destruir el Cristal de Plata. Actúan bajo las órdenes directas de Rubeusu, y a su mando tienen varios demonios inferiores. Sus nombres son: Koan (aquí conocida como Kermesite), Berutie (Bertierite), Karaberasu (Kallaberite) y Petsutsu (Petsite). Al darse cuenta de que no son más que meros peones en el juego de poder de Rubeusu, se rebelan contra él y acaban transformándose en seres humanos normales.

© Naoko Takeuchi & Kodansha Ltd.

Tsukikage No Knight

(El Caballero de la Sombra Lunar)

Armado con una cimitarra, una rosa blanca y un sinfín de palabras galantes, este misterioso individuo aparece en los momentos más oportunos para ayudar a las guerreras. Se trata del espíritu reencarnado de Endymion, que protegerá a Usagi hasta que Mamoru recupere sus recuerdos y ambos se integren, convirtiéndose de nuevo en Tuxedo Kamen. Tsukikage No Knight no aparece en el manga de Naoko Takeuchi, sino que fue creado para los primeros capítulos de Sailor Moon R. Aquí ha sido rebautizado, erróneamente como de costumbre, como el Caballero Luz de Luna.

Eiru/Seijuro Ginga

Este extraterrestre tiene el poder de dar vida a las cartas del Tarot, convirtiéndolas en demonios mediante la melodía de su flauta. Aunque ha jurado amor eterno a su compañera An, se enamora de Usagi e intentará conquistarla aprovechando su falsa identidad de hermano de Natsumi.

An/Natsumi Ginga

Posee poderes de precognición, y es la encargada de determinar qué carta-demonio debe actuar y a qué blanco se debe atacar para apoderarse de su energía. A pesar de su relación con Eiru, persigue a Mamoru Chiba, usando la misma excusa que Eiru.

Rubeusu

(Rubeus)

Dirige personalmente las operaciones de búsqueda de Chibi Usagi y, al mismo tiempo, intenta destruir la ciudad de Crystal Tokio del futuro al modificar las líneas temporales, atacando con energía maligna los puntos que en el futuro serán las bases de la ciudad sagrada. Su orgullo y su sed de poder le harán perder la vida durante una batalla con las Guerreras.

Las Cuatro Hermanas del Mal son las nuevas "malas" de Sailor Moon R.
Abajo, Tuxedo Kamen y Chibi Usagi.
© Naoko Takeuchi & Kodansha Ltd.

victoriosas a costa de perder sus recuerdos, tanto sobre sus alter egos como incluso el de su amistad. La tranquila existencia de Usagi y sus amigas se verá perturbada por la llegada de Eiru y An, dos seres extraterrestres que pretenden absorber la energía de los seres humanos para alimentar el Arbol de la Maldad, su fuente de vida. Ambos aparecen camuflados bajo la identidad de los hermanos Seijuro y Natsumi Ginga. La aparición de estos seres obligará a Luna y Artemis a devolver a las guerreras sus recuerdos y a prepararlas para la lucha.

El segundo grupo de capítulos corresponde a los episodios sacados directamente del manga original de Naoko Takeuchi (a partir del acto 14 del Tomo III). En ellos se relata la aparición de Chibi Usagi (literalmente "Pequeña Usagi"), una misteriosa niña de seis años que busca el Ginzuishou (El Cristal de Plata) para salvar a su madre y a la ciudad de Crystal Tokio del futuro. Junto a ella harán acto de presencia los nuevos representantes del Reino Oscuro, los Furatsuku Musu, que manda el enigmático Príncipe Demand.

La llegada de la pequeña Chibi Usagi desencadenará la acción, en la que se mezclan los viajes temporales a un futuro alternativo y la aparición de Sailor Plutón, la guardiana del Reino Lunar del futuro. La aparición de Usagi y las guerreras en el futuro permitirá revelar la verdadera identidad de Chibi Usagi, culminando estos acontecimientos con una oscura transformación de la misma.

Otra novedad en esta nueva entrega de Sailor Moon es como las guerreras han aumentado sus poderes: Guerrero Luna ni podrá utilizar su diadema, pero el espíritu de la Reina Luna le entregará un cetro con poder suficiente para detener a los demonios. Guerrero Mercurio será capaz de congelar cualquier cosa, Guerrero Marte podrá lanzar diversas bolas de fuego a la vez, Guerrero Júpiter generará una devastadora onda de choque eléctrica y Guerrero Venus atacará a sus enemigos con una cadena de energía en el más puro estilo del Caballero de Andrómeda de **Saint Seiya** (Caballeros del Zodiaco).

Las historias de Naoko Takeuchi siguen publicandose actualmente en el magazine Nakayoshi de la editorial Kodansha, lo que ha permitido a la productora Toei iniciar la emisión apenas una semana después de finalizar **Bishojo Senshi Sailor Moon R** de una tercera etapa, con el nombre de **Bishojo Senshi Sailor Moon S**.

Javier y Julio Angel Escajedo

YU YU HAKUSHO

The Poltergeist Report

Los estudiantes japoneses, además de los problemas comunes a todos los adolescentes del planeta, viven expuestos a toda clase de extraños accidentes e intervenciones sobrenaturales, de las que rara vez logran escapar incólumes. Yusuke, tras resultar muerto en un accidente de tráfico, logró resucitar sólo para convertirse en el investigador de lo sobrenatural con más problemas de todo Japón, tal y como explica la serie de moda, Yu Yu Hakusho.

Yusuke es un héroe un poco extraño, pero su personalidad y su simpatía os conquistarán.

© Yoshihiro Togashi & Shueisha Inc.

El protagonista de esta historia es el joven Yusuke Urameshi. Yusuke es el típico estudiante de tantas series japonesas, y su vida podría ser la de Ranma, o la de Kyosuke en Kimagure Orange Road. Yusuke tiene problemas, tanto con sus profesores como con sus compañeros, y una novia (Keiko) que nunca reconocería como tal. Sin embargo, lo que le amarga la existencia no es que se convierta en chica cuando se moja, ni que venga de una familia con poderes psíquicos. Yusuke está muerto... y eso sí que es un problema.

Yusuke ha muerto en un accidente de tráfico, salvando a un niño de ser arrollado por un coche que iba demasiado deprisa. Su espíritu, flotando encima de su cadáver, observa la escena sin saber qué hacer, hasta que aparece Botan, una dulce brujita montada en su inevitable escoba voladora, que le traslada al Más Allá. Allí debería conducirle hasta el Rey Enma, el terrible juez que decide el destino de las almas de los muertos. El Rey Enma es una figura típica del folclore japonés, una mezcla de San Pedro y el Rey Minos, que muchos ya conoceréis por Dragon Ball o Dr. Slump. Imaginad la sorpresa de nuestro héroe cuando sólo encuentra a Enma Jr., el hijo del primero.

Por su buena acción, a Yusuke se le permitirá volver a la vida tras pasar unas cuantas pruebas, mientras en la Tierra su cuerpo permanece en coma (afortunadamente, Keiko se dio cuenta antes de que le enterraran). Durante su existencia como fantasma, Yusuke tiene la oportunidad de comprobar quienes son verdaderamente sus amigos y enemigos, y se lleva varias sorpresas. Una de ellas es que Kuwabara, su enemigo de toda la vida, lamenta más su muerte que muchos de los que él consideraba amigos. Kuwabara posee además poderes psí-

quicos, un sexto sentido que permite que Yusuke pueda ponerse en contacto con él. Finalmente, Enma Jr. permite que Yusuke regrese a su cuerpo.

Pero este sólo es el principio de **Yu Yu Hakusho**, exactamente los dos primeros tomos del manga o los cinco primeros episodios de la serie animada, de la que se eliminaron varias subtramas para dar mayor consistencia al argumento y llegar antes al meollo de la cuestión. El nuevo Yusuke está cargado de energía psíquica, y puede disparar rayos por los dedos al más puro estilo Freeza, aunque sólo una vez al día. También puede detectar a los demonios que se mueven ocultos en el mundo de los hombres. Ha recibido estos poderes para actuar como investigador privado del mundo espiritual, y su primera misión es recuperar tres objetos mágicos que tres intrusos han robado del Infierno. Para resumir, su amigo Kuwabara y dos de estos ladrones (Kurama e Hiei) se le unirán para pelear continuamente contra demonios cada vez más poderosos.

Botan es uno de los personajes más carismáticos de Yu Yu Hakusho. © Yoshihiro Togashi & Shueisha Inc.

Yu Yu Hakusho cae a partir de entonces en algo que parece ser inevitable: una continua escalada de poder, peleas interminables, etc. Esto parece inherente a todas las series de este tipo, aunque algunas aguantan mejor que otras; el ejemplo inevitable es el de Dragon Ball, que, aunque con altibajos, sigue reservando sorpresas argumentales a sus lectores (como podréis descubrir dentro de poco en las páginas de **Neko**). Además, la calidad del dibujo ha caído en picado; Yoshihiro Togashi, el autor de la serie, nunca fue un Toriyama, pero aún así los últimos números del manga son meros bocetos comparados con lo que fueron los primeros, y carecen casi totalmente de fondos.

Con todo, la serie animada de **Yu Yu Hakusho** es el boom del año en Japón, y se sitúa en los primeros puestos del ranking de audiencia. Pero pronto podremos juzgar nosotros mismos, porque la serie ha sido comprada por Antena 3 TV... que la emitirá cuando menos lo esperemos... y nunca volverá a emitir el primer capítulo... y la cambiará diez veces de horario... en fin.

Ramón Peña

LOS PROTAGONISTAS
YU YU HAKUSHO

YUSUKE

Los problemas de Yusuke no se acabaron cuando murió; más bien al contrario...Y tras resucitar, las cosas se le ponen aún peor.

HIEI

Se llevó algo del infierno, una espada mágica que le roba el alma a sus víctimas. Cuando Hiei utiliza su tercer ojo, sus adversarios deben prepararse para lo peor.

© Yoshihiro Togashi & Shueisha Inc.

BOTAN

Seguro que si se supiera que una dulce brujita como Botan es la encargada de conducir las almas de los muertos al Más Allá, la muerte perdería su tono terrorífico.

KUWABARA

Rival de toda la vida de Yusuke, poseía poderes psíquicos ocultos que ahora utiliza junto a Yusuke para luchar contra el mal.

KURAMA

Cuando la legendaria zorra de tres colas fue abatida por unos cazadores, su espíritu se reencarnó en la forma de un niño. Kurama fue al infierno y volvió con el poder de salvar a su madre enferma.

KOENMA

Su aspecto no debe engañaros: este tierno infante es el implacable juez de las almas de los muertos, y no dudará en mandaros al infierno si os lo merecéis. Crecerá tan rápido, que no tendrá tiempo de abandonar algunos "vicios".

KEIKO

No lo reconocerían el uno ni el otro, pero Keiko y Yusuke están enamorados. Su amor va, literalmente, más allá de la muerte.

APUNTES

APUNTES

GENIAL MUY BUENO BUENO PASABLE REPELENTE

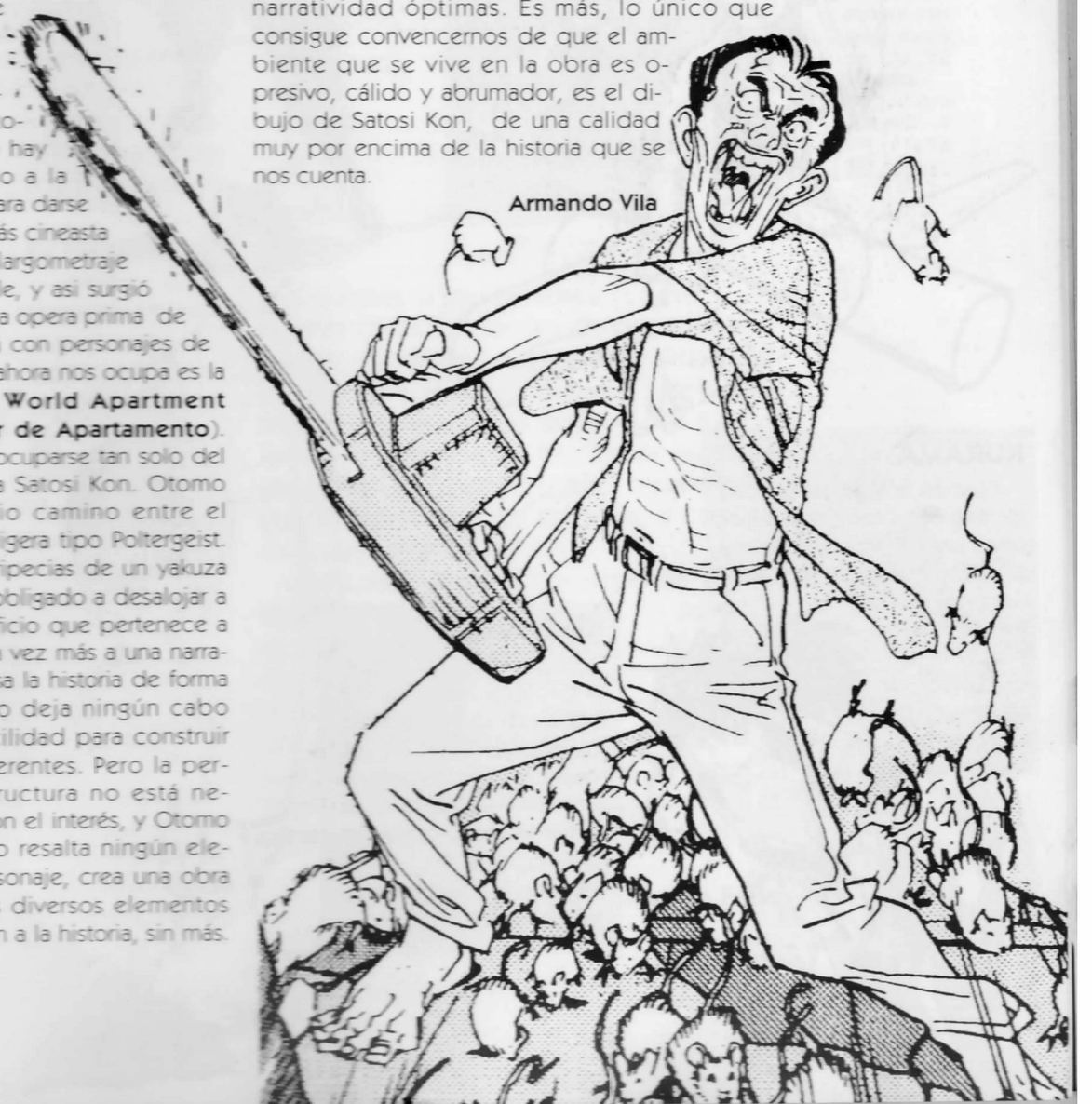
Título : World Apartment Horror, ¡Qué Horror de Apartamento!
Guión : Katsuhiro Otomo
Dibujo : Satoti Kon
Formato : Novela gráfica de 112 páginas
Edición Japonesa : Kodansha Ltd.
Edición Española : Planeta-DeAgostini

Itta hará todo lo que esté en su mano para deshacerse de los "molestos" inquilinos.
© Katsuhiro Otomo/ Satoshi Kon/ Kodansha Ltd.

Katsuhiro Otomo es un autor claramente influido por el cine tanto oriental como occidental. Su obra maestra, **Akira**, es más un intenso story-board cinematográfico que un comic. No hay más que echar un vistazo a la versión animada de **Akira** para darse cuenta de que Otomo es más cineasta que otra cosa. Su pase al largometraje de imagen real era inevitable, y asi surgió **World Apartment Horror**, la opera prima de Otomo, su primera película con personajes de carne y hueso. Pero lo que ahora nos ocupa es la adaptación al comic de **World Apartment Horror** (aquí, **Que Horror de Apartamento**). Esta vez, Otomo opta por ocuparse tan solo del guión, y deja los lápices a Satosi Kon. Otomo realiza una obra a medio camino entre el hiperrealismo y la fantasía ligera tipo Poltergeist. La obra nos explica las peripecias de un yakuza llamado Itta cuando se ve obligado a desalojar a unos indigentes de un edificio que pertenece a su jefe. Otomo recurre una vez más a una narración occidentalizada, repasa la historia de forma metódica y ordenada, no deja ningún cabo suelto y demuestra su facilidad para construir historias redondas y coherentes. Pero la perfección de la estructura no está necesariamente ligada con el interés, y Otomo narra sin ángulos, no resalta ningún elementos, ningún personaje, crea una obra coral en la que los diversos elementos sirven de conducción a la historia, sin más.

World Apartment transcurre sin sobresaltos, llevándonos a una conclusión neutra, en la que te preguntas cuál era la motivación principal de la historia. Lo más interesante de World Apartment es el grafismo de Satosi Kon, un autor muy sólido, con claras influencias europeas. Su capacidad de ambientar es enorme y sus escenarios son casi palpables. Su narración, a medio camino entre el realismo urbano y la típica caricatura nipona consigue una fluidez y una narratividad óptimas. Es más, lo único que consigue convencernos de que el ambiente que se vive en la obra es opresivo, cálido y abrumador, es el dibujo de Satosi Kon, de una calidad muy por encima de la historia que se nos cuenta.

Armando Vila



Título : Ranma 1/2
Autor : Rumiko Takahashi
Formato : Varios
Edición Japonesa : Shogakukan.
Edición Española : Planeta-DeAgostini

Ranma 1/2 es la moda. No contentos con iniciar la edición de la segunda parte de la serie, en Planeta-DeAgostini se ha lanzado la reedición de la primera, para dar oportunidad a todos aquellos incautos que dejaron pasar tan interesante material de ponerse al día. OVAs traducidas y por traducir inundan el mercado. Curiosamente, por una vez, tanto aquí como en los USA el fenómeno se vive al mismo ritmo. Cierto, Viz Comics ya va por el tercer ladrillo, pero los americanos han descubierto su encanto casi al mismo tiempo. Pero, ¿qué tiene esta historia de chicas (y chicos), pandas, cerditos, patos y gatos para encandilar así a una audiencia tan curada de sustos japoneses como empieza a serlo la occidental?

Veamos, aparte de la variedad faunísticas y las bromas sobre la guerra de sexos, ¿de qué trata Ranma? ¿de matrimonios arreglados? ¿de la importancia de la ducha en la vida cotidiana? Porque, dejando aparte los primeros episodios, con su obligada presentación de personajes y situaciones, la verdad es que la serie no da para mucho: historias cortas de quince paginitas en las que la autora coloca a diferentes grupos de sus personajes en toda una serie de circunstancias que parecen sacadas de una colección de aprendizaje a la lectura con pretensiones pedagógicas originales "Ranma va a la playa" "Ranma y el robo de los buñuelos de pulpo" "Ranma y la carrera de melones".

Si se mira fríamente, no hay para tanto. Rumiko Takahashi hace tiempo que visitó la maligna región de Jusenkyo junto a sus personajes y cayó en el Estanque del Guionista Ahogado, donde dice la leyenda que, hace muchos años, un guionista se ahogó tras aburrir a sus lectores con una transformación de más, un combate de más. Ranma es, por definición, una comedia ligera, un producto de consumo que no pretende más que entretener. Y, una vez lograda la formula de situación adecuada para hacer exactamente eso, divertir y entretener, Takahashi la explota una y otra vez sin ningún complejo, reservando sus impulsos creativos para trabajos de mayor prestigio, como **Mermaid Forest**.

Sin pretender negarle a Ranma lo que tiene de idea novedosa, de serie fresca de ritmo ligero, lo cierto es que tanto en el comic como en el anime al final el absurdo reinante y el gag repetido hasta la saciedad acaban por aburrir...

Se dice que Rumiko Takahashi ya ha previsto el final de Ranma, aunque por aquello de la simetría desea que ocupe al menos las mismas páginas que su otra barbaridad favorita del público, **Urusei Yatsura** (Lamu). La verdad, la intriga de si Ranma llegará a casarse con Akane, y de cómo se resolverán los múltiples triángulos (¿cuadrados? ¿hexágonos?) de la serie es lo que menos importa, ya que Ranma no es una serie con estructura lineal, pero aún así cabe suponer que los fans se enternecerán y declararán **Ranma 1/2** la mejor serie jamás creada en manga, cuando habrá sido simplemente moderadamente distraída.

Uno de estos días, Akane caerá en la laguna del jovencito ahogado, Rumiko Takahashi tendrá alguna otra idea para ganarse las judías y Ranma nos dejará, perdido en un último revuelo de transformaciones. Y ninguno de nosotros volverá a sentir tentaciones de visitar China. Jamás.

Ana María Meca

Ranma es, sin duda alguna, el único manga capaz de hacer sombra a la popularidad de Dragon Ball.

© Rumiko Takahashi & Shogakukan Inc.

Título : City Hunter, Cazador
Autor : Tsukasa Hojo
Formato : Serie limitada de 12 números de 48 páginas
Edición Japonesa : Shueisha Inc.
Edición Española : Norma Editorial

Tsukasa Hojo es el especialista japonés en historias de detectives y serie negra, el género en el que se inició en el manga con otra popular serie **Cat's Eye**. Como en otras historias de este corte, la idea básica adopta un progresivo tono paródico, que pretende descargar el dramatismo de las historias y acaba por convertirse en la base que atrae al lector y que consigue que la serie perdure en la memoria del público y se haga popular.

City Hunter, publicado en España por Norma Editorial con el subtítulo **Cazador**, es un caso de variación de tonos narrativos en la misma historia. Por un lado esta Ryo Saeba, mercenario e investigador privado, capaz de enfrentarse a la purria de la gran ciudad y a todos los tópicos habituales del género (violadores, asesinos, mafiosos, señores de la droga) con cierta ironía y con un montón de violencia y sin despeinarse. El Cazador del título, vaya. Y por otro lado está ese mismo Ryo Saeba, payaso mujeriego, capaz de hacer cualquier cosa por liarse con la espectacular clienta de turno. Porque Saeba, al parecer, sólo acepta como clientes a señoras espectaculares, y sólo después de haber "comprobado" (con su inimitable estilo) la "calidad humana" de las mismas. Como es habitual en el manga, entre ambas partes de la misma esquizofrenia cambia incluso el estilo del dibujo; plano y caricaturesco para los desvaríos hormonales de Saeba, oscuro y con volúmenes para la historia en sí. La serie posee un interesante soporte gráfico; Hojo se preocupa de ambientar exquisitamente la gran ciudad por la que se mueven Saeba y sus colaboradores, y dibuja a sus personajes con gran calidad y exquisito cuidado en los tramados de gris

En realidad, Hojo sabe reflejar cuando le interesa el ambiente medio trágico medio cínico de cualquier novela negra. En estos momentos a uno le llegan reminiscencias de Ryoichi Ikegami y su **Santuario** y de otros trabajos; el hombre al margen de la ley es una figura tan popular en el Japón como aquí. Sin embargo, no parece seguro que ésto sea lo que le interese al autor, ya que algunas cosas en **City Hunter** no encajan muy bien en esta idea. Y como Hojo no se molesta mucho en explicar de qué va su serie, el lector no sabe muy bien que esperar y se ve obligado a darle sentido por su cuenta.

Entre ésto y el indudable problema de leer "al revés", a lo que cuesta acostumbrarse, dado el ya de por sí complicado sistema japonés de cambios de plano y orden de viñetas (aunque tenemos idea de que a algún otaku radical le parece una idea genial), leer **City Hunter**, en un principio una serie con un claro desarrollo lineal y no muchos problemas, requiere advertencias previas y cierta concentración.

En todo caso, como divertimento **City Hunter** es una serie extremadamente popular en Japón, que lleva mucho tiempo en el candelero y cuya recopilación ocupa considerables volúmenes. Es una serie para pasar un buen rato, un manga cuidado y con la suficiente originalidad como para hacerse interesante, al revés o no. Ryo Saeba se mueve por un Tokio tremendamente autodestructivo, pero los interludios humorísticos hacen que el drama pierda seriedad y que el lector se divierta a pesar de la sangre que corre por las viñetas. Divertirse es bueno. Ya sabéis, con **City Hunter**.

Nuria Bueno

APUNTES

Los detectives imaginados por Jill Thompson o Chandler no tienen mucho que ver con Ryo Saeba.
© Tsukasa Hojo & Shueisha Inc.

ANIME

Alita, Ángel de Combate

Las historias de futuros desolados, cyborgs y cazarrecompensas son uno de los tópicos más habituales del manga, y uno de los que menos sorpresas puede deparar al aficionado. De ahí la sorpresa del éxito de Battle Angel Alita, y el placer de encontrar una serie de calidad argumental y factura tan cuidada en el desierto post-catastrófico habitual. Alita levanta pasiones, y ha llegado el momento de analizar el secreto del éxito de la pequeña cyborg en el desolador ambiente del Basurero...

Yukito Kishiro reveló por primera vez en 1990 una de las visiones más aterradoras y a la vez más poéticas del mundo del futuro. Este joven niño prodigio del comic japonés, que seis años atrás había sido premiado como el mejor artista novel en el magazine Shonen Sunday, consiguió encantar a toda una legión de admiradores con su historia de tintes cyberpunks, protagonizada por una mortífera pero increíblemente dulce cyborg que luchaba por recuperar su identidad, perdida en el inmenso basurero que vió su renacimiento.

Una vez más, como en tantos otros relatos de ciencia-ficción que aparecen en los mangas, la historia de Kishiro está basada en toda una serie de temas y conceptos que son usuales para los lectores y aficionados habituales a este género. Resabios de Rollerball, Terminator y Mad Max emergen aquí y allá a todo lo largo y ancho del mundo del Basurero, controlado por unas corporaciones omnipotentes que han asumido el papel de estado.

Sea como sea, Kishiro ha conseguido que Alita pasase rápidamente a la televisión, y que en 1992 un equipo de profesionales de primera categoría del cine de animación se decidiera a producir los dos primeros capítulos de la serie de OVAs destinada a llevar a las pequeñas pantallas las aventuras de la hermosa ciborg.

Dirigida por Hiroshi Fujitomi, supervisada por el veterano Rin Taro (Doomed Megalópolis) y contando con el talento de uno de los mejores ilustradores de todo Japón, Nobuteru Yuki, las dos primeras OVAs de Alita tenían que ser por fuerza un éxito dentro del circuito de otakus. En los USA no tardaron en ver sus verdaderas posibilidades, puesto que A.D. Vision se decidió a lanzarla de forma simultánea al otro lado del Pacífico. Gracias a todo ello, desde este mes de mayo los aficionados españoles podemos ver en acción a uno de los personajes favoritos de los mangas que hasta el momento ha venido publicando Planeta-DeAgostini.

El éxito de Kishiro viene dado por su maestría en la creación de los personajes, que se mueven en un universo a la vez exótico y terriblemente próximo al nuestro. La mayor parte de los habitantes del vertedero viven en una pugna constante por dar sentido a sus vidas, a la sombra de un paraíso flotante al que nunca podrán acceder. Los paralelismos que se pueden establecer entre esta sociedad del futuro y el mundo en que vivimos son evidentes: nosotros también buscamos realizarnos a la sombra de un paraíso tecnológico que no podemos alcanzar. Quizás es por ello que los protagonistas de la historia y, sobretodo, Alita, nos parecen terriblemente humanos a pesar de las piezas de metal que forman sus cuerpos y la distancia en el tiempo que nos separa. Si, como se suele decir, la ciencia-ficción es una proyección exagerada de la sociedad en que vivimos, en el universo de Ángel de Combate no sólo es así, sino que además los sentimientos y las reacciones de sus protagonistas nos convierten este escenario alucinante en algo completamente creíble.

Gracias al buen hacer de Nobuteru Yuki (que fue director artístico de Record Of Lodoss War y dibujante de la serie Vaelber Sagal), el dibujo de la cinta y su animación son impecables. La música de

La sensualidad de Alita ha conseguido enamorarnos a todos. Es uno de los personajes más encantadores del manga actual.

© Yukito Kishiro & Shueisha Inc.

No os dejéis engañar por su aspecto angelical, Alita es una verdadera guerrera.
© Yukito Kishiro & Shueisha Inc.

Soichiro Harada está llena de reminiscencias a Terminator (lo que es muy oportuno tratándose de una historia de robots) y los sesenta minutos de la película se hacen realmente cortos, dejándote con ganas de una nueva secuela...

Desgraciadamente, en la edición española se pierden dos aspectos muy importantes de la cinta. En primer lugar, la versión doblada no ha podido respetar el dulcísimo y aterciopelado tono de voz de Miki Ito (la artista de doblaje que prestó su voz a Alita en el original) y, en segundo lugar (y esto es menos disculpable), desaparece el portafolio de producción con que A.D. Vision obsequió a todos los buenos otakus, deseosos de conocer los diseños originales de la película.

De todas formas, Alita sigue siendo una de las mejores cintas que en estos momentos tenéis en el mercado, y sólo espero que no seáis tan burros como para pensar que al tener la historia en comic "ya vais a conocer el final". Como suele pasar, las adaptaciones al video no respetan al cien por cien el argumento de los comics y, además, el aficionado al manga sólo dispone de la primera parte de la historia que se cuenta en la película... así que haría bien en ir corriendo a su punto de venta habitual.

Roque González

FICHA TECNICA

Título : Alita, Ángel de Combate
Autor Historia Original: Yukito Kishiro
Guión: Akinori Endo
Director: Hiroshi Fukutome
Dtor Artístico/Diseño Personajes: Nobuteru Yuki
Edición Española: Manga Video

MACROSS II. SEGUNDA PARTE

Manga Video. 60 minutos (2.995 ptas.). Una nueva entrega de la saga de Macross, en la que se demuestra de nuevo que las máximas aportaciones de la humanidad a la historia galáctica son la reproducción sexual y la música ligera.

HADES PROYECT. ZEORYMER

US Manga Corps. 60 minutos ($30). Chico normal conoce chica robot . El robot es la rehostia (y la chica también), y luego vienen los malos. La vieja historia de siempre, mejor dibujada y soberbiamente animada. Un buen rato garantizado.

LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN. PRIMERA PARTE

Manga Video. 60 minutos (2.495 ptas.). No busquéis el Reino de Pulse en España; nunca estuvo aquí, aunque sí es cierto que los lusitanos vivieron alguna vez en nuestra frontera Oeste. La historia va de un principito y sus amigotes, que deben acabar con una visita en masa de sus desagradables vecinos. Fantasía algo pretenciosa.

DEMON CITY. SHIJUKU

US Manga Corps. 82 minutos ($34). Urutsokidoji para todos los públicos. Nueva historia de demonios despendolados en mitad de Japón con la desgracia de que la protagonista es una pánfila y el protagonista impresentable. Recomendada para los amantes de las babas.

PROYECTO A-KO

Manga Video. 90 minutos (2.995 ptas., y las vale). Si no me equivoco, he citado esta película anteriormente. De no ser así, quedáis avisados: im-pres-cin-di-ble (¿es que este hombre no sabe decir otra cosa?)

ZAPPING
Hastío estival

Ha llegado el verano; series empezarán, series acabarán y el universo televisivo no volverá a ser el mismo (hasta que acabe el verano). De hecho, esto de los cambios es el pan nuestro de cada semana; la única diferencia es que el de la temporada veraniega es más o menos esperado y siempre a la baja, y es por esa razón que la sección de zapping es más corta de lo habitual.

© Zuiyo Enterprises Co., Ltd.

TV1/LA DOS

De lunes a viernes el incombustible **Ultraman** y los fines de semana **Moomin**. ¿Se puede pedir algo más? Ejem... mejor cambiamos de cadena.

TV3/CANAL 33

La edición matinal del Club Super 3 pasa del Canal 33 a TV3 con **Doraemon** y **Bola de Drac** (la primera serie, entera y desde el pricipio) mientras que por la tarde continúan **Doraemon** y el **Dr. Slump**. Los fines de semana, **Hattori el Ninja**, un largometraje de animación, **Doraemon** y el **Dr. Slump**.

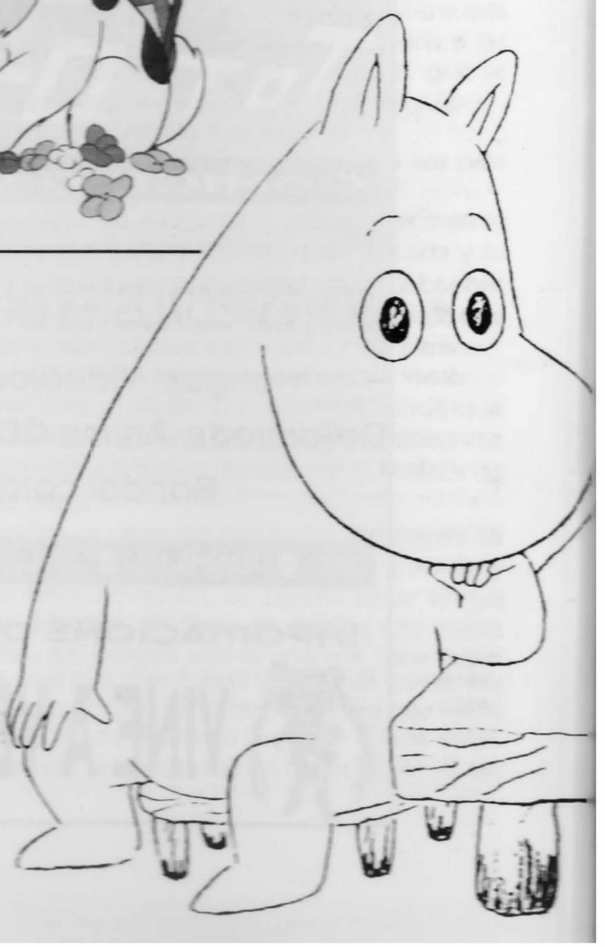
ANTENA 3

Justo al cierre del último **Neko** se emitió el capítulo inicial de **Sailor Moon R**, primera de las secuelas de la serie original que podéis seguir ahora los fines de semana. Aunque han cambiado la voz de la protagonista principal, el buen trabajo de doblaje pronto hace olvidar ese detalle, de todas maneras ya ha dejado de emitir la serie por el momento. De lunes a viernes, sólo **Ranma** sobrevive a la ola veraniega y comienzan sendas series basadas en obras clásicas del genero aventurero; **Mowgli** (basada en el Libro de la Selva de Kipling) y **La Leyenda del Zorro**. Coincidiendo con el inicio del curso escolar está previsto el inicio de **Yu Yu Hakusho**, serie de la que os ofrecemos cumplida información en este mismo número.

TELE 5

Dos de fútbol, **Goleadores** y **Supercampeones**, seguidas por **Peter Pan**. La estrella de este verano parece ser **Heidi**, aquella niña que triscaba por los montes y que junto con sus cabras y **Mazinger Z** introdujo el anime en nuestros hogares y en nuestras vidas. Los fines de semana, **El Hada de las Flores**.

Ramón Peña



Moomin también se aburre y se pregunta dónde diablos está el anime en nuestras televisiones.
© Toue Jansonn/Telescreen/ Tokio Television.

VILLALEAL, 6
Comic's

c/ Villaleal 6 bajo
tel/fax: 968- 221351
30001 Murcia

¡TUS DOS TIENDAS DE TEBEOS EN MURCIA!

COMICS DE TODO TIPO • FASCÍCULOS • POSTALES • CINE • CARÁTULAS • MÚSICA NEW AGE

c/ Vinadel 3 bajo
tel. 968- 22 26 85
30004 Murcia

TOT D-JOX

CÒMICS & VIDEOJOCS

Lepanto, 23 MATARÓ TF: (93) 790 70 41 FAX: (93) 796 17 87

SOM ESPECIALISTES EN MATERIAL D'IMPORTACIÓ

Mangas, Videojocs, Figures, Super Deformeds, Anime CD's, Videos PAL inèdits, Bandai cards, Ramis, etc

DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO

-IMPORTACIONS DIRECTES DE JAPÓ-

VINE A VEUREN'S!!

CORREO

El verano ha llegado con su calor, su tiempo libre y sus playas abarrotadas, y nosotros nos despedimos con este número hasta el mes de septiembre. Sí; lo sentimos pero en agosto nos tomamos unas merecidas vacaciones para reponer fuerzas y preparar la nueva temporada de Neko, en la que os esperan muchas sorpresas.

Dibujo de Carolina Vidal

Dibujo de Jaume Jordá

-Vilafranca del Penedès (Barcelona), **Jordi Vall** :

"Soy un rolero empedernido, ya sabéis... de esos que hoy matan dragones, mañana están metidos en una trama de asesinatos y espionaje internacional y pasado tienen un duelo contra Lord Vader..."

Vaya ajetreo, Jordi; eso de llevar tantas vidas tiene que ser agotador, pero a Jordi le va la marcha y, no contento con todas sus ocupaciones, dedica su tiempo libre a crear juegos de rol sobre manga y nos pide que le echemos una mano con las ambientaciones, datos de referencia y cosas así. Lo siento Jordi, nosotros estamos un poco liados en este momento, pero estoy seguro que muchos lectores estarán dispuestos a compartir contigo sus conocimientos sobre la cultura japonesa. La dirección de Jordi es la siguiente: Jordi Vall Campos, c/ Pare Manyanet nº4, 1º 2ª, 08720- Vilafranca del Penedès, Barcelona. Jordi también quiere añadir que forma parte de un club de rol llamado La Casa dels Estranys y que quien quiera apuntarse no tiene más que ponerse en contacto con él o acudir a las primeras jornadas de rol de Vilafranca, que se celebrarán los próximos 21, 22, 23 y 24 de julio.

-Alicante, **Mª Ángeles Amat**:

"¡Estoy dispuesta a cargarme a quien sea para que me publiquéis esta carta y el dibujo!"

Cualquiera se atreve a no hacerlo. Tus deseos son órdenes para mi, aquí tienes tu carta y tu dibujo. Por lo que respecta a tus dudas sobre Sailor Moon R, te remito al fastuoso artículo de este mismo número en el que se explica todo clarito.

-Torrejón de Ardoz (Madrid), **Carolina Vidal**:

"¡He vuelto! Y esta vez más agradecida que nunca. No os aseguro que esta sea la última vez que escribo a la revista, así que no os libraréis de mi por ahora."

Carolina, si dejas de escribirme me cogerá tal depresión que tendré que retirarme a Alaska y entrar en hibernación; no podría pasar sin tus cartas. En serio, no dejes de escribir a tu revista favorita, los lectores sois lo que nos hace seguir cada mes con más fuerza y con más ganas. Por cierto, muy chulos tus dibujos, espero que vieras el anuncio del número anterior y que estés preparando una idea para un comic, si no es así,

CORREO

Dibujo de Luis Lozano

ya puedes empezar. Hasta la próxima carta.

-Valencia, **David Román**:

"Por último me gustaría que hiciérais un artículo sobre el 3x3 ojos..."

Hablar de 3x3 ojos y de Kia Asamiya es una de las cuentas pendientes que tenemos con vosotros. No os preocupéis, en breve solucionaremos el despiste. David hace una pregunta que nos habéis hecho muchos de vosotros, qué es eso del NTSC. Pues es el sistema de vídeo que se utiliza en los Estados Unidos y Japón. Es incompatible con nuestro sistema, el Pal, y es necesario un aparato de vídeo multisistema para poder verlas. Creo que Panasonic tiene un modelo muy barato de vídeo multisistema, pero para los que no tengan restricciones de bolsillo, os aconsejamos el video de la Mitsubishi o de la Marantz, que dan mucho juego. David también quiere saber si hay más Dominion que el que publicó Norma. Sí, lo hay, y es casi seguro que se acabe publicando en España.

-Vigo, **José Francisco Ledo**:

"Aunque **Neko** es una publicación prioritariamente para Cataluña, como veis llega hasta Galicia, por eso os pediría que en sucesivos Zappings incluyeseis a la TVG."

Neko no es una revista enfocada especialmente para el público catalán. Cuando planteamos la sección Zapping, hablamos largo y tendido sobre la conveniencia o no de incluir la programación de TV3 y Canal 33. Llegamos a la conclusión de que sería interesante incluirla para que sirviera de punto de referencia y poco a poco iríamos incluyendo los demás canales autonómicos. Pero ha pasado el tiempo y la falta de corresponsales en algunas regiones no nos ha permitido hacer Zapping de todas las autonómicas de modo fiable. De todas maneras es algo que estamos en proceso de solucionar y podemos aseguraros que en próximos Zappings hablaremos de TVG, de Euskal Telebista, de Tele Madrid (pese a su manía censora) etc...

-Lérida, **Mario Serrano**:

"También os quiero preguntar si el canal autonómico TV3 comprará las 3 últimos OVAs de Dragon Ball Z o los 3 episodios de Dragon Ball Z Gaiden"

Supongo que es bastante factible que acabemos visionando las OVAs en TV3, pero lo de Dragon Ball Z Gaiden lo veo bastante más difícil. Antena 3 ya está emitiendo Sailor Moon R, y no creo que sea fácil que veamos las OVAs de Video Girl en nuestras televisiones, aunque no me extrañaría nada que Manga Video acabará editándolas.

En cuanto al tema de la disponibilidad de **Neko** en quioscos, tengo que decirte que no, **Neko** no suele venderse en quioscos; se vende casi exclusivamente en tiendas especializadas. Eso sí, tenemos más de cincuenta puntos de venta por todo el país.

-Madrid, **Manuel González**:

"Mi carta tiene como motivo principal la protesta..."

Manuel se queja amargamente del trato que le ha dispensado Tele Madrid a Dragon Ball. Sí, Manuel, ya me había enterado de los mogollones de cortes, las reposiciones extrañas y las cancelaciones repentinas. Lo peor de todo es que si mis noticias son correctas, TeleMadrid dejó de emitir Dragon Ball por motivos de censura lo que empeora la cosa. Manuel nos empuja a poner más páginas y os aconseja a todos que no os perdáis la próxima peli de la Disney, El Rey León, que promete un montón.

- -

Dibujo de Juan B. Villas

Dibujo de Leonardo Colao

Montcada i Reixach (Barcelona), **Leonardo Colao Pascual**:

"...ahora, después de un par de años, he descubierto esta nueva forma de cultura y esta nueva visión de futuro..."

Bienvenido al club Leonardo, eres otro iluminado que ha visto la luz definitiva, el faro que nos llevará a la verdad absoluta, al centro del Universo y esas cosas. Leonardo también apuesta por la inclusión de páginas en color pese al aumento de precio. De momento el número de gente a favor y en contra está igualado, seguid opinando.

-Valencia, **Jaume Jordá**:

"...En el número 2 de **Neko** encontré un falló... Ukyo no se llama Ukyo, sino Kaory..."

Lo del lío del nombre de Ukyo es de juzgado de guardia, pero puedo asegurarte de que es un fallo de traducción y doblaje tanto en la serie de televisión como en el OVA. Ella se llama Ukyo Kuonji, de verdad de la buena.

-Barna City, **Luis Lozano Vergé**:

"Mitad del mes. Ha salido el número 3 de Appleseed, me han llegado los números atrasados de Ghost in the Sell, el nº37 de Dragon Ball y una revista extraña llamada **Neko** ¡¿?¡. El pasillo está a oscuras. Camino lentamente, esquivando la guardia de mi madre. Vía libre. Corto los alambres con espinos de la puerta de mi habitación, esquivo los focos, las minas y al fin entro en mi habitación.

Al fin veo mi objetivo: la hucha medio vacía (pero solo medio). Corro hacia ella, pero... ¡¡¡mierda!!! , no he visto el alambre en el suelo. Suena la alarma. Rápidamente cojo la hucha y salto por la ventana, rompiendo el cristal, entre disparos de Colt Pyton de mi madre. Caigo a la calle y dando una voltereta salgo corriendo, libre al fin, hacia el quiosco..."

No tengo más que decir que esta es la carta del mes junto a la de **Manuel Angel Mena Sánchez**, demasiado larga para reproducirla aquí pero que es una verdadera delicia, felicidades a ambos.

-Alcobendas (Madrid), **Rebeca Bengio**:

"Una cosa que no me gusta es lo de distinguir entre Shojo y Shonen manga..."

En realidad lo de mangas para chicas y mangas para chicos es solo una etiqueta superficial. Las calificaciones tipo shojo solo pretenden delimitar el estilo de la obra y no acotan a nadie su lectura. No creo que haya problemas en el Japón si un chico lee Sailor Moon o si una chica consume con avidez Dragon Ball. Rebeca comenta que la animación americana le parece superior en calidad, pero que las historias que se explican en el anime le parecen mucho más interesantes. Es curioso pero esta opinión no es exclusiva de Rebeca, varios de vosotros habéis utilizado el mismo razonamiento, diciendo que el anime es mucho más intenso, más ágil, más moderno. Rebeca pregunta cuantos tomos completan Video Girl Ai. Para vuestra información, son un total de 13 tomos. Por último Rebeca quiere que publique su dirección para poder cartearse con otros otakus. Aquí la tenéis: Rebeca Bengio, c/Camino del Soto nº 5, 28109-Alcobendas, La Moraleja, Madrid.

-Cartagena (Murcia), **David Palao** "Locomanga":

"...os habéis desviado del motivo principal de la revista al comienzo de ésta, por si no os acordáis eran los mangakas"

Si que nos acordamos David, pero el **Neko** no es el Tsuzu. Simplemente es otra revista, con un estilo y unos objetivos diferentes. Los estudios en profundidad sobre vuestros mangakas favoritos los dejamos para el Tsuzu. ¿Qué os parecería uno sobre Masakazu Katsura?.

-Sant Celoni (Barcelona), **José Javier Pulido**:

"...me gustaría que hubiera una sección en la cual se hablara de mangas y animes ya antiguos como Tetsuwan Atomu, Ginga Tetsudo 999, Captain Harlock..."

Estoy de acuerdo contigo, y creo que los chicos

CORREO

de redacción también lo están por lo que te vamos a hacer caso. En el número que viene incluiremos una sección retrospectiva que hable de series antiguas como las que citas. Para que veáis que vuestras propuestas no caen en saco roto.

-Barcelona, **Ángela Valtueña**:

"¿Sailor Moon o Sailor Moon R saldrán en manga?"

Mucho me temo que no, Ángela. De momento parece poco factible que se edite en nuestro país. Sobre la dirección de la tienda de Totsu Trading, he de decirte que no puedo dártela porque no existe. Totsu Trading es una distribuidora de material, y no tiene local cara al público. La que sí puedo facilitarte es la dirección de la librería japonesa Kasumi de Barcelona. Está en la calle Urgel nº 99. De nada, a mandar.

-Barcelona, **Marcos Mateos**:

"...Me quiero quejar porque he oído que no habrá 13º Salón de Comic y, si lo hay, que no sea fuera de Barcelona..."

De momento parece que las nubes negras que se cernían sobre el Salón se despejan, y de momento el 13º Saló parece asegurado y se celebrará otra vez en la Estación de Francia, pero se pretende ampliar el número de vías tapadas para aumentar el espacio. También parece que tendremos Salón por partida doble porque es casi seguro que se celebrará una versión madrileña del Saló de Barcelona.

-Murcia, **Pablo José Alemán**:

"Os recuerdo lo del artículo de Bastard..."

Tranquilo Pablo, coincidiendo con su publi... uy casi se me escapa, bueno que tranquilo que publicaremos un artículo, prometido. Por cierto, la dirección de Pablo es: Plaza Tierno Galván nº 14, 2º D, 30009 Murcia. Quiere cartearse con otros otakus para intercambiar impresiones.

Por este mes nada más, nos veremos en septiembre. Sed buenos, pasad un buen verano y disfrutad de la vida.

Otaking

Dibujo de Mª Ángeles Amat

¡MANGA!

¡Ya hemos comenzado a recibir vuestros trabajos!. Seguimos preparando nuestro manga, y para empezaros a poner los dientes largos, os regalamos un magnífico póster en el que aparecen todos los protagonistas de la serie: Fuerza Vital.

¡Ah!, no olvidéis que podéis decidir el futuro de los personajes y el desarrollo de la historia solo con pedírnoslo en vuestras cartas.

Si la ilusión de vuestra vida es crear un manga (guión y/o dibujo), podéis hacérnoslo saber. Mandadnos vuestros argumentos, guiones y/o dibujos y evaluaremos su posible publicación. Las historias y dibujos deberán tener, eso sí, un mínimo de calidad (por compasión con los demás lectores), pero os podemos echar una mano si queréis. Los guiones escribidlos a máquina u ordenador; las páginas dibujadas deben ser proporcionales a 17,5 X 25 cm.

Por favor, no mandéis originales, sino buenas reproducciones.

¡Esperamos impacientes vuestros trabajos!

Bocetos y personajes de la serie de próxima publicación.
© Kano.

C/Mayor de Gracia 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA
(COMPRA-VENTA)

ÚLTIMAS NOVEDADES
COMIC BOOK USA